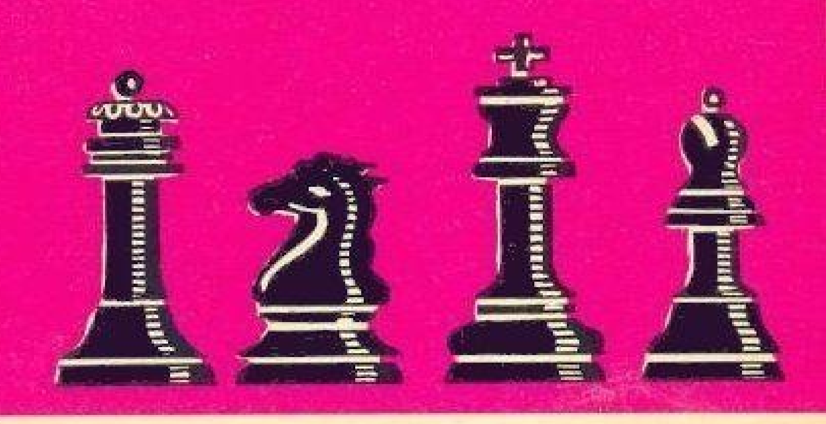
IRVING CHERNEV



Ajedrez Lógico

JUGADA A JUGADA

ANÁLISIS,
JUGADA POR JUGADA
DE 33
APASIONANTES PARTIDAS



Orden y método, aplicados a las piezas apropiadas en el tablero, son la clave de la estrategia de posición que crea combinaciones inteligentes que conducen a la victoria.

A través de 33 partidas completas en las que no hay nada de artificial ni desconcertante y en las que se analizan y comentan todas las jugadas, *Ajedrez Lógico* lleva al jugador, que ya ha resuelto el problema de iniciar el encuentro, a lo que llamaríamos la sustancia del juego, de un juego directo, metódico, que pone en claro las técnicas de la partida y facilita al lector su aprendizaje, porque el autor ha puesto al servicio del ajedrez sus dotes pedagógicas y ha sabido revestir de amenidad toda la exposición. ¡Goce y diviértase mientras aprende a triunfar!

Irving Chernev

Ajedrez lógico jugada a jugada

Análisis de 33 apasionantes partidas de ajedrez

ePUB v1.0
bibliofago 05.OCT.12

Título original: *Ajedrez lógico jugada a jugada*
Irving Chernev, 1957.
Traducción: Manuel Arce
Diseño/retoque portada: bibliofago

Editor original: bibliofago (v1.0)
ePub base v2.0

A mi esposa

Introducción

¿Ha visto el lector alguna vez a un maestro que juega veinte partidas simultáneas? ¿Se ha maravillado (y quizá sentido envidia) de su confianza y facilidad con que se detiene por unos segundos ante cada tablero, considera por un momento la posición y luego hace una jugada sin esfuerzo?

¿Juega rápidamente porque conoce de memoria decenas de aperturas con centenares de variaciones? Difícilmente, pues la mayor parte de las partidas toman en dichas exhibiciones un rumbo que no se encuentra en los libros. ¿Analiza todas las combinaciones concebibles con la velocidad del relámpago? ¿O se atiene a algún instinto infalible que lo guía en las posiciones más extrañas? Si así fuera, tendría que analizar con mayor rapidez que una calculadora electrónica o confiar en que le vendría la inspiración mil veces en una sesión de ajedrez.

¿Cómo lo hace? Si pudiéramos seguir sus procesos mentales, si pudiéramos persuadirlo de que nos revelara el significado de cada jugada al hacerla, podríamos conocer la respuesta.

En este libro lo hemos persuadido. El maestro nos revela el propósito que persigue con cada una de las jugadas que hace en el curso de una partida. Seguimos las ideas, los métodos, los pensamientos mismos de un maestro cuando los revela en sus detalles más simples. Descubrimos sus modos de pensar más íntimos y adquirimos así el conocimiento —sí, el instinto—, necesario para las buenas jugadas y rechazar las inferiores.

A fin de adquirir ese instinto, no es necesario memorizar incontables variaciones de las aperturas, ni sobrecargar la mente con listas de formulas y principios.

Es cierto que hay principios que determinan los procedimientos correctos, y su aplicación tiene gran valor para obtener posiciones fuertes, sólidas y victoriosas. Pero el lector se familiarizará con ellos sin gran esfuerzo; no de memoria, sino observando sus efectos en el curso de una partida.

Aunada al placer de comprender cada fase de un juego conforme se desarrolla (y el ajedrez es el juego más emocionante del mundo), está la fascinación de observar los procesos mentales de un maestro cuando nos revela la riqueza de ideas que se le ocurren en cada nueva situación. De él aprenderemos las grandes ventajas que pueden derivarse de conocer el *juego de posiciones*. El conocimiento del juego de posiciones impide que el maestro haga jugadas violentas o se embarque en ataques prematuros e insensatos; refrena el impulso de buscar combinaciones en cada ocasión que se presenta; le aconseja colocar sus piezas donde tienen las mayores probabilidades de atacar, le dice cómo apoderarse de las vitales casillas del centro, cómo ocupar el mayor territorio posible, cómo debilitar y entorpecer al enemigo. Y es el juego de posiciones el que le da la seguridad de que se presentarán por sí mismas las

posibilidades definidas de ganar, y de que *aparecerán combinaciones decisivas en el tablero.* El maestro no busca esas combinaciones. Crea las condiciones que hacen posible su aparición.

Comentaremos cada una de las jugadas de cada partida en lenguaje sencillo y cotidiano, y el análisis que se necesite para detallar los efectos de una jugada o para aclarar un motivo será claro y preciso. Las frecuentes repeticiones del propósito de cada jugada convencerán al lector de la importancia que tienen ciertos conceptos fundamentales. Después de que se le haya dicho una y otra vez que los caballos desempeñan mejor su misión en la casilla 3A, y que las torres deben controlar las columnas abiertas, sabrá el lector que esa estrategia, ese desarrollo de dichas piezas, es, *generalmente,* bueno. Sabrá también, como lo sabe cualquier maestro, *qué jugadas debe buscar primero* cuando selecciona un buen lugar para un caballo o una torre.

Esto no quiere decir que el lector se acostumbrará a jugar superficialmente y sin pensar. Aprenderá cuándo y cómo aplicar principios valiosos, y cuándo y cómo desafiar las convenciones. Adquirirá el hábito de hacer buenas jugadas con la facilidad con que un niño absorbe el lenguaje: oyéndolo y hablándolo, y no estudiando las reglas de la Gramática.

Cada partida que reproduzca el lector será una aventura emocionante en el ajedrez, en que la audacia, la agudeza, la imaginación y el ingenio reciben su justa recompensa. Apreciando y absorbiendo lo que nos enseñan tan placenteramente, podremos aprender a jugar *ajedrez lógico, jugada a jugada.*

IRVING CHERNEV.

La anotación

Las jugadas de las siguientes partidas aparecen registradas en la anotación descriptiva. En ella, el rey se abrevia con la letra **R**, la dama con **D**, la torre con **T**, el caballo con **C**, el alfil con **A** y el peón con **P**. Las casillas reciben el nombre de las piezas que las ocupan al iniciarse la partida. El rey ocupa la casilla uno rey (1R), y el peón que se encuentra frente a él, dos rey (2R). Un adelanto de este peón dos casillas en la primera jugada se registra así: *1*. P4R. Es redundante decir: *1*. PR4R, pues sólo un peón puede ocupar esa casilla en esta jugada. Un adelanto semejante del peón de rey de las negras se escribe así: *1*. … P4R, y los tres puntos adicionales quieren decir que la jugada fue hecha por las negras.

Una jugada se describe indicando lo que hace una pieza o un peón; la casilla a que va o la captura que hace. Así, *2*. C3AR significa que las blancas, en su segunda jugada, movieron un caballo a la tercera casilla de la columna del alfil de rey. No es necesario mencionar cuál caballo, pues sólo el caballo de rey podría moverse a dicha casilla.

Las capturas se indican con una **x**, de manera que *4*. AxC significa que el alfil toma al caballo en la cuarta jugada de las blancas.

La captura al paso se anota así: *8*. PxP a. p.

Una jugada o captura con jaque tiene una **+** en seguida de la jugada; por ejemplo: *3*. P6C+. El mate se indica con **++**.

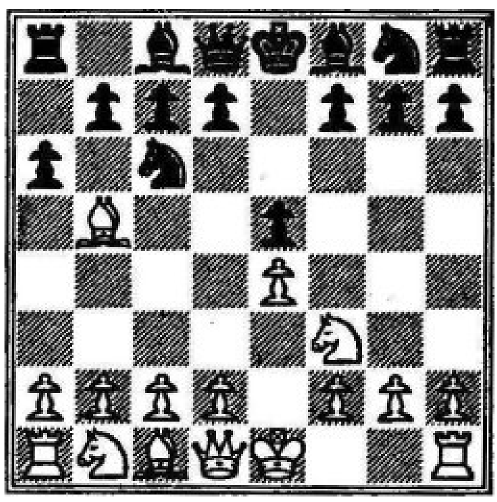
El enroque en el lado del rey se indica con O-O; en el lado de la dama, con O-O-O.

Dejar una pieza amenazada, significa exponerla a ser capturada sin que se pueda capturar a su vez.

Una prueba sencilla de si el lector ha comprendido la anotación consiste en poner las piezas y hacer las tres jugadas siguientes:

1. P4R, … P4R
2. C3AR, … C3AD
3. A5C, … P3TD

He aquí la posición:



Si la posición del tablero es igual a la del diagrama, el lector sabe ya leer la anotación.

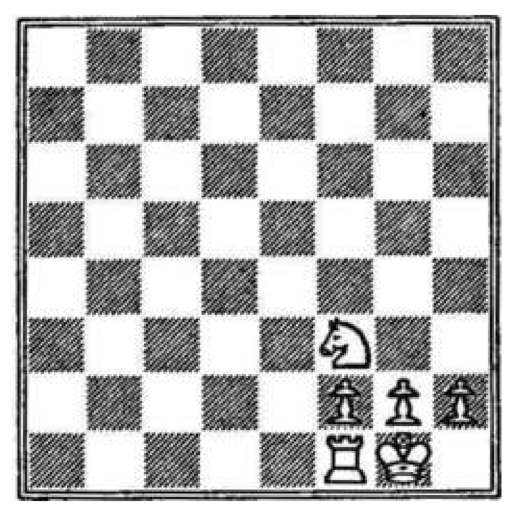
Al ataque del flanco del rey

Este libro no persigue aturdir al lector con efectos mágicos, sino mostrarle cómo se producen.

Tomemos el popular ataque del flanco del rey: es muy popular porque en él hay combinaciones, sacrificios brillantes y jugadas de sorpresa. Seduce a los jugadores porque persigue el mate rápido y permite hacer jugadas sorprendentes.

Pero, ¿cuándo y cómo inicia el lector un ataque en el flanco del rey? ¿Debe esperar a que llegue la inspiración?

La respuesta es sencilla y quizá resulta sorprendente, así que echemos una ojeada tras las bambalinas:



En el diagrama se ilustra una posición enrocada. El rey está protegido por un caballo en 3AR y los tres peones que se encuentran frente a él. Mientras esas piezas protectoras permanezcan en su lugar, el rey estará casi a salvo de cualquier ataque. En el momento en que cambie la formación, la estructura se debilita. *Entonces es vulnerable al ataque.*

La posición puede cambiar cuando un jugador juega P3T voluntariamente para evitar una clavada, o cuando juega P3C para ahuyentar una pieza enemiga. Pero cuando esto no sucede, el maestro (y aquí está el secreto) *induce o hace que el contrario, por medio de varias amenazas, adelante el peón de torre o el peón de caballo.* Una vez que cualquiera de estos peones se ha movido, crea una debilidad en la estructura defensiva, que puede ser aprovechada. Es entonces cuando el maestro inicia el ataque en el flanco del rey y alcanza sus efectos brillantes, sí, casi mágicos.

La partida Scheve-Teichmann (Número 1) muestra lo que sucede cuando las blancas juegan P3TR instintivamente para evitar la clavada. Teichmann se concentra en el peón que se salió de la línea y lo convierte en el objetivo de su ataque. Más tarde sacrifica un alfil a cambio del peón de torre a fin de romper la posición con sus otras piezas.

En la partida Liubarski-Soultanbeieff (Número 2), también las blancas juegan

P3TR por temor a la clavada, y las negras lo castigan con un ataque de peones que se inicia … P3TR! (En la partida se explica por qué es buena esta jugada del peón de torre, y mala la de las blancas).

En la partida Colle-Delvaux (Número 3), Colle obliga a jugar … P3TR y luego, astutamente, induce … P3CR. Después de esto, el sacrificio del caballo hace que se derrumbe la posición debilitada.

Las negras juegan … P3TR por su voluntad para prevenir un ataque poco probable en la partida Blakburne-Blanchard (Número 4). Blackburne sacrifica un alfil para eliminar al indiscreto peón de torre y poder entrar en el campo enemigo.

La partida Ruger-Gebhard (Número 5), ilustra el peligro que entraña el enroque prematuro, unido al descuido del centro. Cuando las negras agregan a sus otros pecados, un ataque sobre una pieza con … P3TR, tiene como castigo un sacrificio que abre una columna contra su rey.

La partida Zeissl-Walthoffen. (Número 6) es otro ejemplo de enroque inoportuno unido al descuido del centro. Las blancas se ven obligadas a jugar P3CR, debilitando las casillas blancas que ya no están protegidas por el peón. Las piezas de Walthoffen usan estas casillas para abrirse paso en la posición y llegar al rey.

En la partida Spielmann-Wahle (Número 7), las negras adelantan su peón de caballo para impedir que un caballo se acerque mucho a su rey. Esta jugada priva a su propio caballo de rey del apoyo del peón y crea debilidades en las casillas que no están ya bajo la vigilancia de los peones. Las piezas de Spielmann invaden las casillas débiles y dan mate.

La partida Przepiorka-Prokes (Número 8) es una ilustración de … P3CR obligada, con el consecuente debilitamiento de las casillas negras. Przepiorka toma la precaución de destruir al alfil que corre por las casillas negras (para acentuar la debilidad) antes de desencadenar el ataque decisivo.

La partida entre Znosko-Borovsky y Mackenzie (Número 9) nos muestra a las negras esforzándose por mantener al caballo enemigo lejos de su territorio jugando … P3CR. Lo logra, pero a costa de debilitar las casillas negras próximas a su rey. Las blancas las encuentran convenientes para sus piezas, que se turnan para ocupar las casillas críticas.

La partida Tarrasch-Eckart (Número 10) es un ejemplo interesante del peligro en que se incurre al jugar mecánicamente. Las negras se ven obligadas a jugar … P4AR y luego… P3CR, después de lo cual sucumben al sacrificio del alfil, el cual elimina todos los peones que protegen al rey.

Las dos partidas siguientes son miniaturas deliciosas con mucha sustancia. La de Flohr-Pitschak (Número 11) es una ilustración fascinadora del proceso de minar a los guardianes del rey para obligarlos a que se muevan. Pitschak hace que el peón de caballo se adelante, luego el peón de torre, y después derrumba las barreras con un

sacrificio de dama.

En la partida Pitschak-Flohr (Número 12), en que Flohr logra vengarse, las blancas juegan P3TR para alejar a un alfil de sus cercanías. Esto conduce a la pérdida del peón y a la entrada de la dama de Flohr hasta situarse incómodamente cerca del rey. La concentración de ataques que sigue, lo deja con un peón solitario para defender a su rey.

En la partida Dobias-Podgorny (Número 13), Dobias obliga a que se mueva el peón de caballo y luego el peón de torre. Entonces, sutilmente, mina la posición debilitada y hace que se derrumbe.

La partida Tarrasch-Mieses (Número 14) nos muestra a Tarrasch destruyendo al caballo de rey, el mejor defensor de una posición enrocada, y arrancando de raíz al peón de caballo. La desorganización de la formación de peones facilita las cosas para Tarrasch, quien obtiene la victoria con un pequeño movimiento de peón.

Las dos partidas siguientes no pertenecen, hablando en rigor, a la categoría de los ataques en el flanco del rey. Las incluyo para demostrar las consecuencias de no procurar la seguridad del rey.

La partida Alekhine-Poindle (Número 15) tiene algunas deliciosas jugadas poco convencionales de Alekhine para castigar al adversario, que ha perdido tiempo. Las negras no pueden enrocar, y su rey tiene que mantenerse en el centro, donde está expuesto a un ataque fatal.

La partida Tarrasch-Kurschner (Número 16) es una breve historia que describe los procedimientos del ajedrez plausible y superficial. Tarrasch castiga las infracciones de principio de su oponente haciendo retroceder sus piezas, donde se estorban unas a las otras, evitando que el rey enroque y asaltándolo con todas las piezas disponibles.

Partida Número 1

GIUOCO PIANO

BLANCAS: Scheve
NEGRAS: Teichmann

Berlín, 1907

El principal objeto de la estrategia en la apertura es el de sacar rápidamente las piezas para que tomen parte activa en el juego.

No se puede atacar (mucho menos dar mate) con una o dos piezas.

Hay que desarrollarlas todas, pues cada una tiene una misión que cumplir.

Una buena manera de comenzar consiste en librar dos piezas de un golpe, y esto puede hacerse adelantando uno de los peones centrales.

1. P4R

Es ésta una excelente jugada de la apertura. Las blancas plantan un peón en el centro del tablero y abren líneas para su dama y su alfil. Su siguiente jugada, si nadie lo impide, será *2*. P4D. Los dos peones controlarán entonces cuatro casillas de la quinta fila, 5AD, 5D, 5R y 5AR, y evitarán que las negras coloquen cualquiera de sus piezas en esas importantes casillas.

¿Cómo deberán contestar las negras a la primera jugada de las blancas? No deberán perder el tiempo considerando jugadas sin significación, como *1*. … P3TR o *1*. … P3TD. Éstas y otras jugadas sin objeto no sirven para desarrollar las piezas ni se oponen a la amenaza de las blancas para monopolizar el centro. *Las negras deben luchar por conseguir una parte igual de las casillas valiosas. Las negras deben disputar la posesión del centro.* ¿Por qué toda esta insistencia sobre el centro? ¿Por qué es tan importante?

Las piezas colocadas en el centro gozan de la mayor libertad de acción y tienen el mayor alcance para su fuerza de ataque. Un caballo, por ejemplo, colocado en el centro, domina en ocho direcciones y ataca ocho casillas. Si se encuentra en un lado del tablero, el alcance de su ataque se limita a cuatro casillas. ¡Se reduce a sólo la mitad de un caballo!

La ocupación del centro significa el control del territorio más valioso. Deja menos espacio para las piezas del enemigo y le hace difícil la defensa, pues sus piezas tienden a estorbarse entre sí.

La ocupación del centro, o su control a distancia, levanta una barrera que divide las fuerzas del adversario y les impide cooperar de manera armoniosa. La resitencia

de un ejército desunido así no suele ser muy eficaz.

1. … P4R

¡Muy bien! Las negras insisten en tener una participación equitativa del centro. Plantan firmemente un peón allí y liberan dos de sus piezas.

2. C3AR!

¡Indudablemente, la mejor jugada en el tablero!

El caballo se desarrolla con una amenaza: el ataque a un peón. De esta manera gana tiempo, pues las negras no se pueden desarrollar a su antojo. *Deben salvar al peón antes de hacer otra cosa*, y esto reduce las posibilidades de sus respuestas.

El caballo se desarrolla *hacia el centro,* lo que aumenta su alcance agresivo.

El caballo ejerce presión sobre dos de las casillas estratégicas del centro, 5R y 4D.

El caballo comienza a tomar parte al principio del juego, cumpliendo el precepto: *Hay que desarrollar los caballos antes que los alfiles.*

Una de las razones en que se basa este principio es que el caballo da pasos más cortos que el alfil. Necesita más tiempo para llegar a la zona donde se lucha. El alfil puede recorrer todo el tablero en una sola jugada (adviértase que el alfil de rey puede llegar hasta 6TD). Mientras el caballo necesita salto tras salto para llegar a 5CD, el alfil sólo requiere un paso.

Otro fin que se persigue desarrollando los caballos primero es que tenemos la seguridad de que deben participar en la apertura. Sabemos que son más eficaces en ciertas casillas. Pero, en cambio, no siempre estamos seguros de cuál sea el lugar apropiado de un alfil. Tal vez queramos que el alfil domine una diagonal, o podemos preferir que clave una pieza enemiga. Por ello: *Hay que sacar los caballos antes de desarrollar los alfiles.*

En este punto, el lector advertirá que las negras deben defender su peón de rey antes de jugar libremente. Hay diversos modos de proteger al peón. Deben determinar el valor de cada una de las siguientes posibilidades, y escoger entre ellas:

2. … P3AR
2. … D3A
2. … D2R
2. … A3D
2. … P3D
2. … C3AD

¿Cómo deciden las negras cuál es la jugada conecta? ¿Deben analizar incontables combinaciones y tratar de imaginar toda suerte de ataques y defensas para las diez o quince jugadas siguientes?

Permítaseme apresurarme a asegurar al lector que un maestro no pierde el tiempo valioso en especulaciones inútiles. En lugar de ello, recurre a una poderosa arma secreta: juzgar la posición. Aplicándola, puede eliminar las jugadas inferiores, a las que el jugador de tipo medio dedica gran reflexión. Apenas mira de pasada las jugadas que son violaciones evidentes de los principios del ajedrez.

He aquí lo que podría pasarle por la mente al escoger la jugada correcta:

2. … P3AR: "¡Terrible! Mi peón de alfil ocupa una casilla que debería reservarse para el caballo, y estorba el camino de la dama por la diagonal. Y, además, habré movido un peón cuando debo desarrollar las piezas:

2. … D3A: "Mala, pues mi caballo debe estar en 3A, no la dama. Además, pierdo la fuerza de mi pieza más poderosa para defender un peón".

2. … D2R: "Esta jugada encierra a mi alfil de rey, mientras que mi dama está desempeñando el papel que podría ejecutar una pieza menor".

2. … A3D: "He desarrollado una pieza, pero el peón de dama queda obstruido y mi alfil de dama puede quedar enterrado en vida".

2. … P3D: "No es mala, pues da salida al alfil de dama. Pero… ¡un momento! Limita el alcance del alfil de rey y, además, he movido un peón cuando debería poner en juego las piezas ".

2. … C3AD: "¡Eureka! Esta es la mejor, pues he desarrollado una pieza a su casilla más apropiada y he protegido al peón de rey al mismo tiempo".

2. … C3AD!

Sin entrar en tediosos análisis, las negras escogen la mejor jugada posible. Siguen el consejo del francés que dijo: *"Sortez les pieces!"* (Sacad las piezas). Sacan una pieza y salvan al peón de rey sin *pérdida de tiempo.*

Debo advertir al lector que no hay que seguir ciegamente ésta y otras máximas. En el ajedrez, como en la vida, suele ser necesario olvidarse de las reglas. Pero, en general, los principios que gobiernan al juego sólido constituyen excelentes guías, especialmente en la apertura, el juego medio y el final.

3. A4A

"La mejor pieza para atacar es el alfil de rey", dice Tarrasch. Por ello, las blancas ponen en juego esta pieza y preparan el camino para enrocarse pronto.

El alfil se apodera de una valiosa diagonal en el centro y ataca al peón de alfil de rey de las negras. Este peón es particularmente vulnerable, porque está defendido solamente por una pieza: el rey. No es raro, aun al principio del juego, sacrificar una pieza por este peón, de manera que el rey, al capturarla, sale a lo descubierto y queda expuesto a un ataque violento.

3. … A4A

¿Es ésta la casilla más adecuada para el alfil? Veamos las alternativas:

3. … A5C: Inferior, pues el alfil no toma parte en la lucha por el control del centro y tiene poco alcance allí.

3. … A3D: Pobre, pues el peón de dama queda bloqueado, y el otro alfil puede tener dificultad para salir.

3. … A2R: No es muy mala, ya que el alfil mira hacia lados diagonales y está bien colocado para la defensa. En 2R, el alfil sólo ha dado un paso adelante, *pero se ha desarrollado una vez que deja la primera fila.* Lo importante es recordar que hay que mover *todas* las piezas.

La jugada más fuerte de desarrollo es *3*. … A4A. En esta excelente casilla, el alfil domina una importante diagonal, ejerce presión sobre el centro y ataca a un peón débil. Este desarrollo está de acuerdo con dos reglas de oro para la apertura.

Hay que colocar cada pieza, tan rápidamente como sea posible, en la casilla en que sea más eficaz.

Hay que mover cada pieza solamente una vez en la apertura.

4. P3A

El principal objeto de las blancas es el de establecer dos peones en el centro. Intentan apoyar un avance del de dama. Después de *5*. P4D, atacando al alfil y al peón, las negras deben responder *5*. … PxP. La recuperación mediante *6*. PxP deja a las blancas con dos peones en control del centro.

Su objetivo secundario es el de llevar la dama a 3C, intensificando la presión sobre el peón de alfil del rey.

Éstas son sus virtudes, pero *4*. P3A tiene también desventajas:

- En la apertura, hay que mover las piezas, no los peones.
- Al adelantar a 3A, el peón ocupa una casilla que debería estar reservada para el caballo de dama.

4. … D2R

¡Muy bien! Las negras desarrollan una pieza al mismo tiempo que contestan a la amenaza. Si las blancas persisten en jugar *5*. P4D, la continuación *5*. … PxP; *6*. PxP, DxP+ gana un peón. La captura *con jaque* no da tiempo a las blancas para recuperar el peón, y el peón de ventaja, si todo lo demás es igual, resulta suficiente para ganar la partida.

5. O-O

Las blancas posponen el avance del peón de dama y mueven su rey a un lugar seguro.

Hay que enrocarse lo más pronto posible, preferiblemente en el lado del rey.

5. … P3D

Apoya al peón de rey y al alfil y fortalece el centro. Ahora el alfil de dama puede entrar en el juego.

6. P4D

Con la esperanza de que las negras cambien peones. Esto dejaría a las blancas con una impresionante alineación de peones en el centro, y la casilla 3AD podría ser ocupada por su caballo. Si después de *6*. … PxP; *7*. PxP, DxP, las blancas castigan la toma del peón mediante *8*. T1R, clavando a la dama.

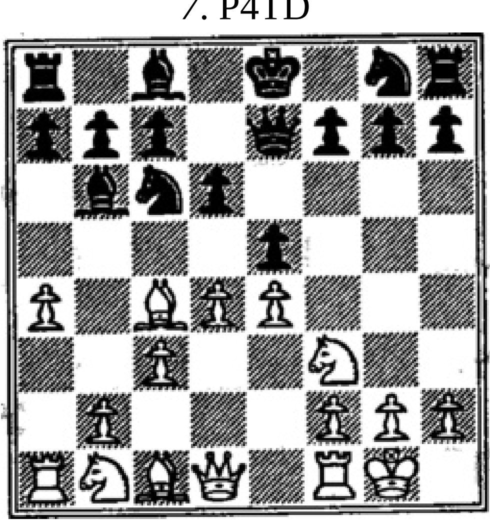
6. … A3C

!Pero las negras no necesitan capturar! Ahora que su peón de rey está seguro, el alfil, sencillamente, se retira, presionando todavía el centro desde su nueva posición.

A pesar de su formidable aspecto, el centro de peones de las blancas es deleznable. El peón de dama está atacado tres veces, y las blancas deben mantener una triple defensa sobre él mientras intentan completar su desarrollo. Con *7*. D3C, que proyectaban antes, se elimina la defensa de la dama, mientras que con *7*. CD2D queda separado. Mientras tanto, tienen que hacer frente a la amenaza de *7*. … A5C clavando y, por lo tanto, inutilizando a uno de los defensores del peón.

Antes de comprometerse en un curso definido de acción, las blancas tienden una pequeña trampa:

7. P4TD



Jugada marrullera, pero ilógica. Las blancas amenazan con un ataque sobre el alfil mediante *8*. P5T. Si entonces *8*. … AxPT; *9*. P5D ataca al caballo que protege al alfil. Después de la respuesta *9*. … C1D, las blancas capturan con *10*. TxA, ganando una pieza. Si después de *8*. P5T las negras jugaran *8*. … CxPT, la continuación *9*. TxC, AxT; *10*. D4T+ da a las blancas dos piezas por una torre.

Pero, ¿qué derecho tienen las blancas de hacer combinaciones cuando su desarrollo está tan retrasado? Un ataque como el que se inicia aquí es prematuro y no puede tener éxito.

Hay que desarrollar todas las piezas antes de iniciar cualquier combinación.

7. … P3TD

Prepara una retirada para el alfil. Esto no viola el principio de que no hay que hacer movimientos innecesarios de los peones en la apertura. El desarrollo no debe ser rutinario o automático. Primero hay que hacerse cargo de las amenazas. Si se necesita más justificación, considérese que la pérdida de tiempo de las negras está compensada con la infructuosa jugada *7*. P4TD de las blancas.

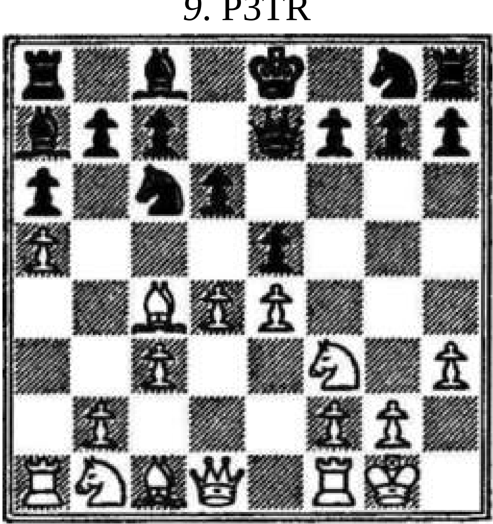
8. P5T

Hay una remota posibilidad de que las negras cedan a la tentación de tomar el peón.

8. … A2T

¡Pero las negras no muerden el anzuelo!

9. P3TR



¡Jugada de café! Los jugadores débiles hacen instintivamente esta jugada (cediendo a los bajos instintos) por el temor de que una de sus piezas quede clavada.

Es mejor someterse a la clavada (molestia provisional) que evitarla con una jugada que debilita la posición de los peones que defienden al rey y, además, debilita la estructura de manera permanente. Moviendo P3TR o P3CR después de enrocar, se crea una debilidad orgánica que no podrá remediarse, pues un peón adelantado no puede retroceder, y la posición, una vez alterada, no puede restaurarse. El peón que se ha movido hacia adelante se convierte en blanco para el ataque directo, mientras que la casilla que defendía antes (en este caso, 3CR) se convierte en campo de aterrizaje para las tropas enemigas.

"Nunca hay que mover los peones que se encuentran frente al rey enrocado, salvo por necesidad o para ganar una ventaja", dice Tarrasch, "pues cada jugada de los peones debilita la posición".

Alekhine dice con mayor energía aún: "Hay que esforzarse siempre por conservar los tres peones frente al rey enrocado en sus casillas originales durante el mayor tiempo que sea posible".

Las negras pueden ahora especular en destrozar el flanco del rey blanco eliminando su peón de torre, aunque sea a costa de una pieza. La recaptura abre la columna del caballo y expone al rey blanco al ataque. Naturalmente, este plan no se lleva a cabo hasta que han entrado más piezas en el juego.

9. … C3A

El caballo interviene en la refriega con un ataque sobre el peón de rey.

La jugada es excelente y está de acuerdo con un recurso táctico muy útil:

Hay que desarrollarse con una amenaza siempre que sea posible.

Recuérdese que, para hacer frente a la amenaza, el adversario deberá abandonar lo que esté haciendo.

10. PxP

Las blancas cambian y abren columnas para sus piezas. Desgraciadamente, esto redunda en favor de las negras, de acuerdo con la regla aplicable en estos casos:

Las columnas abiertas se traducen en ventaja del jugador cuyo desarrollo sea superior.

10. … CDxP

Mucho más fuerte que tomar con el peón. El caballo de dama, hermosamente centralizado, irradia energía en todas las direcciones (cosa que no puede hacer un peón).

La desaparición del peón blanco de dama ha beneficiado al alfil de las negras, oculto en 2T. Su alcance se ha extendido, de manera que ahora controla toda la diagonal que lleva al peón blanco del alfil ¡y al rey que está detrás del peón¡

¿Qué harán ahora las blancas? No han hecho nada para sacar al peón de rey del aprieto en que se encuentra. Todavía se halla atacado por uno de los caballos de las negras, mientras que su alfil está amenazado por el otro.

11. CxC

Parece plausible, pues las blancas se libran de una pieza colocada en situación poderosa. Pero al hacer este cambio, el caballo blanco del rey, *el mejor defensor de la posición enrocada*, desaparece también del tablero. La importancia que tiene conservar el caballo del rey en situaciones semejantes fue hecha notar por Steinitz hace más de setenta años, cuando dijo: "Tres peones que no se hayan movido en el flanco de rey, en unión de una pieza menor, forman un poderoso baluarte contra un ataque en ese flanco". Tarrasch confirma el valor del caballo de rey con una afirmación enfática: "Un caballo en 3AR es la mejor defensa de una posición enrocada en el flanco del rey".

11. … DxC

Obsérvese que el caballo de las blancas desapareció del tablero, *el caballo de las negras ha sido sustituido por otra pieza.*

Esta nueva pieza, la dama, está magníficamente colocada en 4R. Domina el centro, amenaza al indefenso peón de rey y se encuentra pronta a entrar en acción en cualquier parte del tablero.

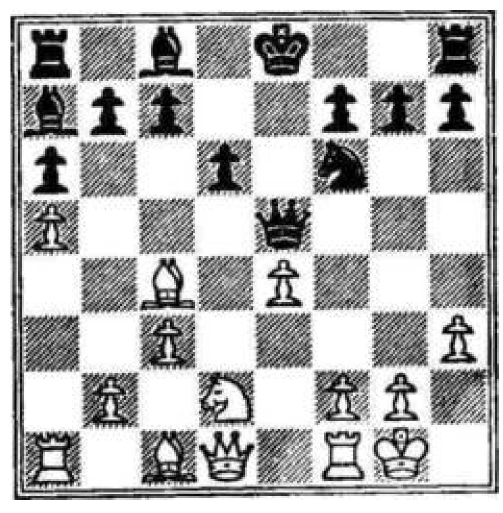
¿Cómo resuelven las blancas el problema que plantea la posición de la dama amenazadora y los ataques al peón de rey? Le gustaría desalojar a la dama con *12.* P4A, pero, desgraciadamente, esa jugada no es legítima. ¿Pueden salvar al peón?

12. C2D

Con la desesperada esperanza de que las negras tomen el peón, a lo que seguiría *12.* … CxP; *13.* CxC, DxC; *14.* T1R, y la clavada gana la dama.

Pero a las negras no les interesa tomar peones. Su superioridad posicional es suficiente para justificar que busquen una combinación que lleve a una victoria decisiva. Sus alfiles ejercen terrible presión en las diagonales (¡a pesar de que un alfil no se ha desarrollado todavía!). Cada uno de ellos ataca a uno de los peones que protegen al rey. La dama negra se encuentra pronta a penetrar en el flanco del rey, y el caballo puede acudir en auxilio si fuera necesario. Las negras controlan el centro, condición que, como dice Capablanca, es esencial para llevar a cabo un ataque contra el rey. En resumen, las negras merecen encontrar una combinación triunfadora como recompensa por su juego metódico de posiciones.

La cuestión está en saber si hay una meta que valga la pena para la explosión de esta potencia acumulada.



12. … AxPT!

¡Sí, naturalmente! El peón de torre, que se movió inocentemente a 3T para evitar una clavada.

Las negras eliminan al peón incauto, castigo merecido por el delito de debilitar la posición y traicionar a su rey.

13. PxA

Las blancas deben capturar al alfil o perder un peón sin ninguna retribución.

13. … D6C+!

¡Entrada aplastante! Adviértase la forma en que las negras explotaron las dos consecuencias principales de la jugada *9.* P3TR. *Capturaron al peón de torre y utilizaron como punto de invasión la casilla 6C, debilitada por haber avanzado dicho peón.*

14. R1T

Las blancas no pueden tocar a la dama, pues su peón de alfil está clavado.

14. … DxPT+

Las negras destruyen otro peón defensor, exponiendo aún más al rey.

15. R1C

La única jugada de las blancas. A cambio de su alfil sacrificado, las negras tienen dos peones… y el ataque.

15. … C5C

Amenazan mate. Las blancas deben evitar la amenaza en su 2TR o dar a su rey una casilla para escapar. Si intentan dar libertad de movimiento al rey mediante *16.* T1R, caen en *16.* … AxP++. Por ello juegan:

16. C3A

Para cuidar 2TR y evitar el mate con la dama.

¿Cómo terminan las negras el ataque? Razonan de la siguiente manera: Hemos capturado dos de los peones próximos al rey. Si podemos eliminar al tercero, el rey quedará sin el último indicio de protección, y estará indefenso. Este último defensor, el PAR, está atacado por nuestro caballo y nuestro alfil, y protegido por su torre y su rey. Por ello debemos ahuyentar a uno de los defensores o atacar al peón por tercera vez. ¡ Quizá podamos hacer las dos cosas simultáneamente!

16. … D6C+

Explotando una vez más la circunstancia de que el peón de alfil está clavado, las negras lo atacan con una tercera pieza: la dama.

17. R1T

El rey debe moverse al rincón y abandonar al peón. Sólo lo defiende la torre ahora, contra un ataque de la dama, el caballo y el alfil. El peón debe sucumbir, y con él se perderá la partida.

17. … AxP

Cubre la casilla de refugio del rey, 1C, y le impide volver a ella en respuesta a un

jaque.

18. Abandonan.

La amenaza de las negras era *18*. … D6T+; *19*. C2T, DxC++. Como *18*. TxA se traduce en *18*. … CxT++, no había escapatoria.

Partida Número 2

GIUOCO PIANO

BLANCAS: Liubarski
NEGRAS: Soultanbeieff

Lieja, 1928

1. P4R

¡La mejor jugada del tablero! Un peón ocupa el centro, y dos piezas quedan libres para entrar en acción.

Hace ciento cincuenta años, el gran Philidor dijo: "La partida no puede abrirse mejor que adelantando dos casillas el peón de rey". Este consejo es válido todavía.

Sólo hay otra primera jugada, *1.* P4D, que libra dos piezas al mismo tiempo.

1. … P4R

"Probablemente la mejor respuesta", dice Capablanca. Las negras igualan la presión en el centro y liberan a su dama y su alfil.

2. C3AR

Es superior a otras jugadas de desarrollo tales como *2.* C3AD o *2.* A4A, que son menos enérgicas. El caballo de rey entra en juego *con un ataque,* lo que reduce el número de posibles respuestas.

Las negras deben defender su peón con *2.* … C3AD o *2.* … P3D. O pueden decidirse a contraatacar mediante *2.* … C3AR.

Cualquiera que sea su respuesta, no pueden perder el tiempo.

Deben hacer algo para responder a la amenaza de las blancas.

2. … C3AD

Indudablemente, la jugada lógica. El peón queda protegido sin pérdida de tiempo, y el caballo de dama se desarrolla a la casilla más ventajosa de la apertura en una sola jugada.

3. A4A

Excelente, pues el alfil se apodera de una importante diagonal. El alfil ataca la casilla 7AR, que es *el punto más débil de las negras.*

El alfil se usa con mayor provecho para controlar una diagonal o para clavar (e inutilizar) una pieza enemiga.

3. … A4A

Una buena alternativa es *3*. … C3A. Cualquiera de las dos jugadas está de acuerdo con las máximas de los maestros, que aconsejan *y ponen en práctica:*

- ¡Hay que sacar las piezas rápidamente!
- Hay que mover cada pieza solamente una vez en la apertura.
- Hay que desarrollarse con la mira de controlar el centro.
- Hay que mover sólo aquellos peones que faciliten el desarrollo de las piezas.
- ¡Hay que mover piezas, no peones!

4. P3A

Las intenciones de las blancas son muy claras: desean apoyar el avance de los peones en el centro. Su siguiente jugada, *5*. P4D, atacará al peón y al alfil. Para salvar a su peón de rey, las negras tendrán que jugar *5*. … PxP. La recaptura mediante *6*. PxP dará a las blancas una poderosa formación de peones en el centro.

La idea de las blancas tiene cierto valor si puede llevarse a cabo. Si el plan falla, su peón en la casilla 3AD quita al caballo de dama su casilla más útil.

4. … A3C!

El ajedrez no es un juego que pueda jugarse mecánicamente. Por lo general, el mover dos veces una pieza en la apertura es una pérdida de tiempo, pero *hay que eliminar las amenazas antes de continuar el desarrollo.*

El alfil se retira a fin de rehuir los efectos de la esperada jugada de las blancas *5*. P4D, que ataca al peón y al alfil.

5. P4D

Con la esperanza de inducir a las negras a cambiar peones. Adviértase que el peón negro del rey está atacado, *pero no sucede lo mismo con su alfil.*

5. … D2R

En lugar de cambiar peones (como se habrían visto obligadas a hacerlo si el alfil hubiera estado también atacado), las negras defienden su peón de rey al mismo tiempo que sacan otra pieza. Su dama ha adelantado sólo una casilla, pero la jugada es loable:

El hecho de abandonar la última fila constituye una jugada de desarrollo.

A más de desarrollar una pieza y defender un peón, la última jugada de las negras amenaza con *6*. … PxP; *7*. PxP, DxP+, ganando un peón.

6. O-O

Además de los acostumbrados beneficios que se derivan del enroque (salvaguardar al rey y poner en movimiento la torre), la jugada de las blancas protege indirectamente a su peón de rey. Si las negras intentan *6*. … PxP; *7*. PxP, DxP,

entonces *8*. T1R clava y gana a la dama.

6. … C3A!

El caballo se desarrolla con una amenaza de ataque sobre el peón de rey.

7. P5D

Tentadora, pues ahuyentará al caballo de dama de su fuerte posición.

La jugada es natural, pero merece censura por diversos motivos:

a) El peón de dama bloquea el camino del alfil blanco, limitando considerablemente su acción.

b) Ha aumentado el alcance del alfil de las negras. Ahora su ataque va directamente al rey blanco.

c) Las blancas han movido un peón, mientras sus piezas del flanco de dama piden a gritos ser liberadas.

En la apertura hay que mover sólo aquellos peones que ayuden a desarrollar las piezas.

7. … C1CD

La retirada es más segura que mover el caballo al lado del tablero. Después de *7*. … C4TD, la respuesta de las blancas es *8*. A3D, tras lo cual amenazan con ganar al caballo mediante *9*. P4CD.

8. A3D

Defiende al peón de rey. Más compatible con la estrategia de la apertura es el desarrollo de otra pieza. Cualquiera de las dos jugadas, *8*. CD2D u *8*. D2R, protege al peón al mismo tiempo que desarrolla otra pieza.

No hay que mover dos veces la misma pieza en la apertura.

Es interesante observar cómo castigan las negras estas infracciones de principio. En el tablero como en ninguna otra parte, la justicia acaba por triunfar.

8. … P3D

No puede hacerse excepción en esta jugada del peón: fortalece el centro, abre un camino para el alfil de dama y quita a la dama la carga de proteger al peón de rey.

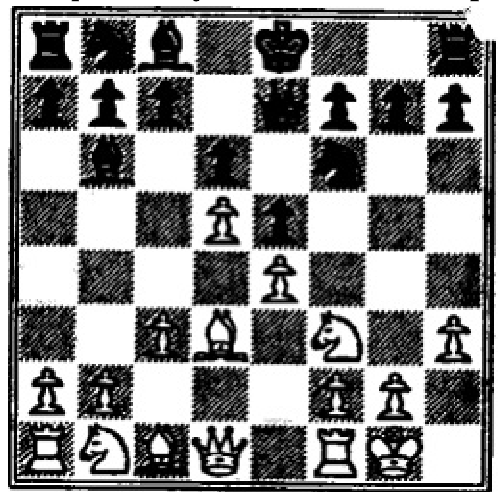
9. P3TR

Para evitar que las negras claven a su caballo mediante *9*. … A5C, pero, como hizo notar Publio Siro hace algún tiempo, "Hay remedios peores que la enfermedad".

Al perturbar la posición de los peones que escudan al rey, las blancas debilitan *orgánicamente* la estructura de la posición enrocada en el flanco de rey, *y hacen del desventurado peón de torre un blanco cómodo para el ataque directo.*

Todos los teóricos del ajedrez afirman la validez de este concepto de dejar sin mover los peones del flanco de rey, desde Staunton, quien dijo hace más de un siglo:

"No suele ser prudente en un jugador inexperto adelantar los peones del flanco en que se ha enrocado su rey", hasta Reuben Fine, quien dice en la actualidad: "La consideración más esencial es que el rey no debe estar expuesto al ataque.



Se encuentra más seguro cuando los tres peones se hallan en sus casillas originales".

¿Cómo aprovechan las negras la última jugada de las blancas? ¿Cuál es la mejor manera de poner de manifiesto sus imperfecciones?

9. … P3TR!

¡Haciendo una jugada semejante a la que he censurado anteriormente!

¿Cuál es la justificación para que las negras adelanten el peón de torre?

Las negras no han debilitado su posición defensiva, pues su rey no se enrocó en el flanco del rey. *Su avance del peón de torre es un gesto de ataque,* no un tímido intento para cuidarse de una clavada. El peón de torre constituirá una base para el peón de caballo, que marchará hasta 4C y luego a 5C. A partir de allí atacará en dos direcciones, al caballo de las blancas y a su peón de torre. Las blancas se verán obligadas a capturar este peón o a permitirle que capture su peón de torre. Cualesquiera sean los cambios que ocurran, la consecuencia será que quedará abierta la columna del caballo, por la cual pueden las negras alinear sus piezas para atacar al rey.

10. D2R

Jugada de desarrollo; pero puede ser demasiado tarde.

10. … P4C!

¡Un ataque a la bayoneta! El siguiente paso es 5C, con lo que el peón romperá la posición de las blancas.

11. C2T

A fin de evitar el esperado avance. Si el peón se mueve, estará atacado tres veces y defendido sólo dos.

¿Ha abortado el plan de las negras?

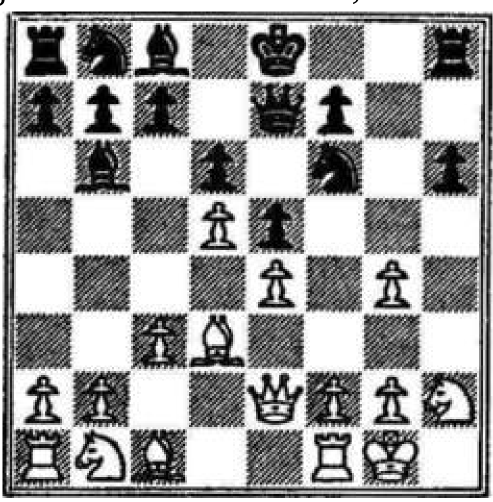
11. … P5C!

¡De ninguna manera! Si es necesario, las negras sacrificarán un peón a cambio de derrumbar la muralla defensiva que rodea al rey.

12. PxP

Prácticamente obligada, pues las negras amenazan con *12*. … PxP, así como con *12*. … P6C.

Las blancas han conseguido cerrar la columna, cuando menos provisionalmente.



12. … T1C

¡Ahora son las negras las que atacan al peón de caballo tres veces, mientras que sólo dos piezas lo defienden!

Evidentemente, las blancas no pueden dar más apoyo a su peón con *13*. P3A, porque es una jugada ilegal, ya que expone a su rey al jaque.

13. AxP

Capturando desesperadamente un peón aislado. En vista del retardo en su desarrollo y del aprieto en que se encuentra su rey, esta captura es un comportamiento arriesgado. Si queda alguna esperanza, está en una jugada tal como *13*. A3R, que no sólo pone en juego otra pieza, sino que, al oponer a una fuerza otra de igual potencia, neutraliza la presión del alfil negro.

La jugada del texto hace caso omiso de la advertencia:

No hay que capturar peones a expensas del desarrollo o de la posición.

13. … CxPC

Ganando tiempo mediante la amenaza al alfil… entre otras cosas.



¿Pueden las blancas salvar la partida?

Si intentan *14*. CxC, las negras obtienen la victoria con *14*. … AxC (atacando a la dama); *15*. D2A, A6A (amenazando *16*. … TxP+; *17*. R1T, D5T++); *16*. P3CR, D5T!, y el mate viene en 8T.

Siguiendo esta línea de juego, las negras explotan hábilmente la impotencia de los peones clavados de las blancas.

14. A3R

El alfil se retira e intenta repeler a uno de los asaltantes.

14. … CxC

Esta captura limita considerablemente las posibilidades de respuesta de las blancas. El caballo ha tomado una pieza y ahora amenaza a la torre.

15. RxC

En la alternativa *15*. AxA, las negras ganan mediante *15*. … PTxA; *16*. RxC, D5T+; *17*. R1C, TxP+! (el más rápido); *18*. RxT, A6T+!, y las blancas irán al mate con *19*. R1C, D4C+; *20*. R2T, D7C++, o a un jaque a la descubierta con *19*. R2T, AxT+ desc.; *20*. R1C, AxD, y la pérdida de material es ruinosa.

15. … D5T+

Las negras tienen dos piezas principales operando con toda su potencia en las dos columnas abiertas cerca del rey. El ataque se desarrolla por si solo.

16. R1C

La única jugada de las blancas.

16. … D6T

Amenazan mate.

17. Abandonan.

No hay defensa que posponga el mate por mucho tiempo:

Si *17*. P3CR, T1T; *18*. P3A, AxA+; *19*. DxA (ó *19*. T2A, D8T++), DxP++. O si

18. P3A (defendiendo al peón de caballo con la dama), AxA+; *19.* T2A, DxPC, que es mate.

¡Resulta extraño que las blancas, que tanto temían la clavada, hayan perecido por una clavada!

Partida Número 3

PARTIDA DE PEÓN DE DAMA
(Sistema de Colle)

BLANCAS: Colle
NEGRAS: Delvaux

Gand-Terneuzen, 1929

1. P4D

Los jugadores modernos consideran que ésta es la jugada más fuerte de la apertura. Es tan valiosa como *1*. P4R porque son dos las piezas que quedan libres para entrar en acción y al mismo tiempo, un peón se apodera de una casilla central. Pero, por otra parte, el peón de dama queda protegido en el centro, mientras que el peón de rey es vulnerable a un ataque inmediato.

1. … P4D

Esta jugada, o *1*. … C3AR, es prácticamente obligada. No debe permitirse que las blancas jueguen *2*. P4R y dominen las vitales casillas de centro con sus peones.

2. C3AR

Una autoridad tan eminente como Lasker, campeón mundial durante veintisiete años, dice de esta jugada: "En la práctica he solido encontrar que lo más enérgico es colocar los caballos en 3A, donde tienen magníficas perspectivas".

2. … C3AR.

Las negras, ni tardas ni perezosas, desarrollan su caballo de rey colocándolo en la casilla más útil.

3. P3R

Por lo general, se considera que es dudosa la estrategia de liberar un alfil al mismo tiempo que se encierra al otro. En esta partida, las blancas adoptan un sistema que requiere la acumulación de energía dinámica detrás de las líneas, la cual se desencadena en el momento oportuno mediante una explosión en la casilla clave 4R.

Con este objeto, las blancas se desarrollan de tal manera que sus piezas ejerzan la presión máxima en 4R. Por lo tanto, su alfil ocupará 3D y su dama ocupará 2D. Si se requiere mayor concentración de fuerzas, su dama se desarrollará a 2R, o su torre de rey se moverá a 1R. Entonces, con toda esta energía potencial pronta a desatarse, el peón de rey avanza a 4R para desbaratar la posición y abrir el fuego en el flanco de rey.

En el sistema de Colle, el desarrollo es de posición, ¡pero el objetivo es un ataque en el flanco del rey!

3. … P3R

Esta jugada merece nuestra censura porque es una jugada rutinaria de desarrollo que parece no preocuparse por interferir en los planes de las blancas. Evidentemente, hubiera sido mejor atacar el centro de peones blancos con *3*. … P4A o contraatacar con *3*. … A4A. Esta última no es sólo una jugada sencilla y sólida de desarrollo, sino que es una preparación para oponerse al alfil de las blancas, el cual se dirige a 3D, con una fuerza igual. El cambio de alfiles, que ocurre tarde o temprano, privará a las blancas de un arma valiosísima en los ataques del flanco de rey.

4. A3D

¡Adviértase la diferencia! El alfil de las blancas domina una hermosa (e indisputada) diagonal, mientras que el alfil de las negras, que cubre casillas del mismo color, está obstaculizado por el peón de rey.

4. … P4A!

¡Muy bien! Las negras atacan la formación de peones en el centro y dan a su dama acceso al flanco de dama.

Esta jugada liberadora del alfil es de la mayor importancia en las aperturas del peón de dama.

5. P3A

"¡Sólo deben moverse uno o dos peones en la apertura!", dicen los jugadores autorizados, pero no debe seguirse inflexiblemente ningún principio.

En el caso de que haya un cambio de peones, las blancas pueden recapturar con el peón de alfil y mantener un peón en 4D. ¿Por qué no con el peón de rey? El futuro del peón de rey ha quedado determinado previamente. Deberá permanecer en 3R y estar pronto a introducirse en 4R cuando llegue el momento oportuno, para servir de punta de lanza en un ataque sobre el flanco de rey.

5. … C3A

Otra buena jugada. El caballo entra en el juego hacia el centro, aumentando la presión sobre el peón de dama.

6. CD2D

Una salida que parece excéntrica. Este caballo no sólo bloquea el camino de la dama y el el alfil, sino que la pieza misma no parece hacer gran cosa. A pesar de ello, un experto no titubearía un momento para hacer esta jugada. Por una parte, el caballo agrega su peso a la presión sobre la estratégica casilla 4R, que es el trampolín para el inminente ataque. Por otra parte, *está movilizado una vez que abandona la primera*

fila. Finalmente, puede salirse del camino de la dama y del alfil cuando sea conveniente hacerlo.

6. … A2R

Las negras ponen en juego otra pieza (recuérdese que el alfil cumple una misión una vez que abandona la primera fila) y se preparan para poner a salvo a su rey enrocando.

7. O-O

El rey se refugia en un sector menos expuesto, mientras que la torre sale de su escondite.

7. … P5A

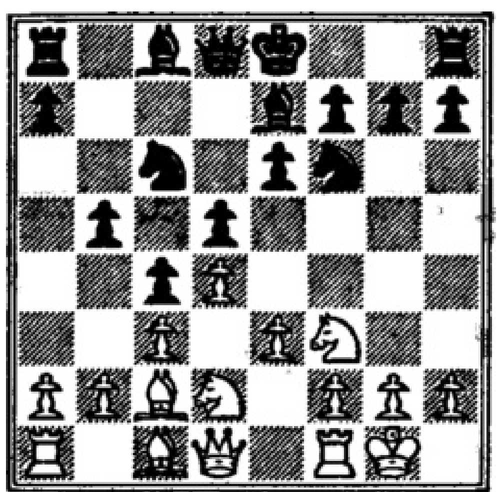
Ésta es la jugada que hace instintivamente un principiante. Su propósito es el de ahuyentar a una pieza incómoda de su posición favorable. La jugada es débil porque afloja la presión sobre el centro de las blancas. Es necesario mantener la tensión si las negras desean tener algo que decir sobre lo que sucede en esta área vital.

El contrafuego en el centro es el mejor medio de oponerse a un ataque en el flanco de rey. Y para conseguirlo, la posición de los peones deberá conservarse fluida.

8. A2A

Naturalmente, el alfil se retira, pero no abandona la diagonal que lleva a la casilla 4R, donde vendrá la irrupción.


8. … P4CD



Ante todo, para, hacer lugar en 2C a su alfil de dama, pero también con el propósito de causar dificultades mediante un avance de sus peones del flanco de dama.

9. P4R!

¡La jugada clave de esta apertura! Abrirá líneas para un ataque de las piezas

blancas.

9. … PxP

No es una disyuntiva muy agradable para las negras, pero no pueden permitir que la amenaza de *10*. P5R (que desaloja al caballo y estorba sus movimientos) se cierna perpetuamente sobre su cabeza.

10. CxPR

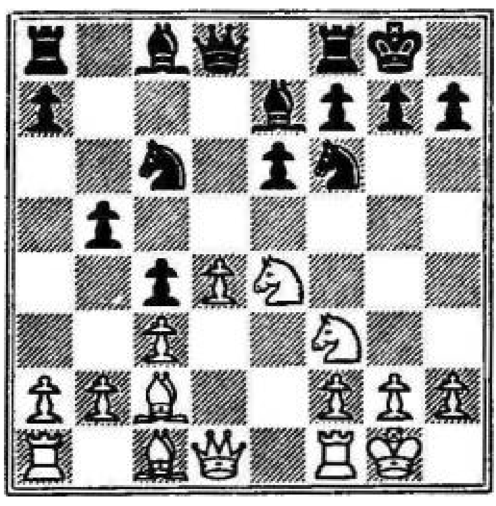
Con esta recaptura, las piezas de las blancas, que estaban encerradas en el fondo de la escena, saltan al campo de batalla.

Las blancas tienen la iniciativa y una posición dominadora desde la cual pueden ejercerla. Si no se presentan inmediatas posibilidades de ataque, pueden aumentar tranquilamente la presión con D2R, TR1R, A4A (o 5C) y TD1D, y esperar a que se derrumbe el juego de las negras.

10. … O-O

Quizá hubiera sido más prudente posponer el enroque (que ordinariamente es muy recomendable), pues las blancas están prontas a atacar en esa dirección. Es este otro caso en que el valor de un precepto está condicionado por las circunstancias.

Las negras harían mejor en esforzarse por contrajugar mediante *10*. … D2A, seguida por *11*. … A2C y *12*. … T1D.



11. D2R

Jugada de desarrollo que contiene una amenaza de ganar una pieza. La idea es *12*. CxC+, AxC; *13*. D4R, y la amenaza de mate en el flanco de rey gana al caballo expuesto en el flanco de dama.

11. … A2C

Las negras defienden a su caballo desarrollando otra pieza.

12. C(3A)5C!

Amenaza *13*. CxC+, AxC; *14*. CxPT, y las blancas han ganado un peón.

¿Por qué poner un signo de admiración en una amenaza de una sola jugada para ganar un miserable peón? ¿Por qué glorificar esta jugada cuando las negras no sólo pueden salvar el peón, sino también hacer que las blancas pierdan tiempo? Las negras, sencillamente, mueven al peón una casilla, lo rescatan, y obligan al caballo blanco a que se retire.

La respuesta a la primera pregunta es que la ventaja de un peón es suficiente para ganar si todas las demás condiciones son iguales. Ganar un peón a costa de arruinar la propia posición es, naturalmente, insensato.

La respuesta a la segunda pregunta es que el propósito de las blancas con su brillante jugada de caballo *es obligar a uno de los peones que defienden al rey a dar un paso hacia adelante.*

El secreto de llevar a cabo victoriosamente un ataque en el flanco del rey consiste en crear una brecha en el cordón de peones que rodean al rey; en inducir u obligar a moverse a uno de los peones. El cambio en su alineamiento da a la defensa *una debilidad permanente.*

12. … P3TR

"Hay que tocar a los peones que se encuentran delante del rey con infinita delicadeza", dice Santasiere: ¡Pero, ay, es demasiado tarde! Las negras tienen que alterar la posición de los peones.

Si hubieran intentado *12*. … CxC, la recaptura con *13*. DxC amenaza mate y obliga a *13*. … P3C, ¡y los peones quedan dislocados!

13. CxC+

Destruye al caballo de rey, que es el mejor defensor de la posición enrocada.

13. … AxC

La alternativa *13*. … PxC pierde rápidamente. Las blancas podrían ganar tomando peones con *14*. CxPR, PxC; *15*. D4C+, R1T (*15*. … R2A; *16*. D6C++); *16*. D6C, P4A; *17*. DxPT+, R1C; *18*. DxP+, y el peón del alfil cae a continuación, o con *14*. C3T (amenazando *15*. AxP), R2C; *15*. D4C+, R1T; *16*. AxP, T1CR; *17*. D5T, y el jaque a la descubierta será fatal.

14. D4R

Amenazan mate instantáneo.

14. … P3C

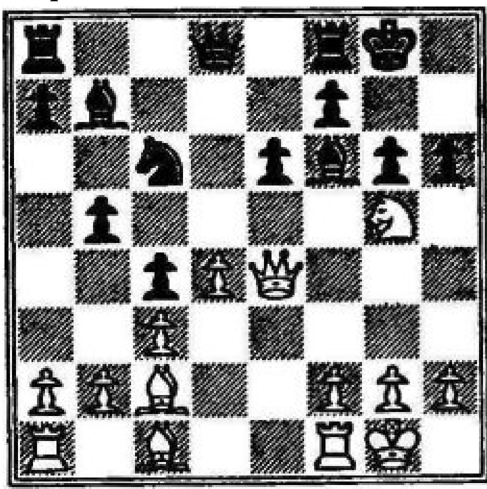
No parece muy seductor hacer espacio para la huida del rey con *14*. … T1R, porque después de *15*. D7T+, R1A; *16*. C4R, el ataque de las blancas parece peligroso. Sin embargo, es preferible a la jugada de las negras, que impide acercarse a la dama, pero altera la configuración de los peones. Este cambio en la distribución de

las piezas da a las negras una debilidad *orgánica* que puede resultar fatal.

Todo esto es alentador para las blancas, pero, ¿cómo deberán proceder? ¿Cómo explotan las debilidades de la posición de las negras? Y, sobre todo, ¿qué hacen con su caballo, que todavía está siendo atacado? ¿Lo retirarán vergonzosamente?

Antes de devolver el caballo a 3A de manera mecánica y sin reflexión, las blancas examinan cuidadosamente la situación. La posibilidad de descargar un golpe decisivo puede estar allí, en ese mismo momento, pero una presurosa "jugada evidente" puede dar a su adversario suficiente respiro para reorganizar sus defensas.

Ésta es la posición, y he aquí cómo razonan las blancas su ataque:



El punto clave debe ser el peón negro del caballo del rey, el cual defiende al rey de la invasión. Si algo le sucede a este peón —si es capturado—, la defensa se desmorona, y puedo irrumpir en la fortaleza. ¿Cómo puedo hacer para eliminarlo del tablero?

El peón del caballo está protegido por el peón del alfil. Supongamos que destruyo su apoyo sacrificando mi caballo a cambio del peón del alfil. Después de *15*. CxPA, RxC (o *15*. … TxC); *16*. DxPC+, y tengo dos peones a cambio de mi caballo, con un tercero en perspectiva, pues el peón de torre deberá caer. El material es entonces aproximadamente igual, pero su posición queda completamente deshecha, y en la lucha cuerpo a cuerpo la victoria deberá ser fácil.

Éste podría ser el plan general, pero, antes de ponerlo en movimiento, las blancas analizan la combinación buscando posibles fallas, y encuentran lo siguiente: Si *15*. CxPA, TxC (trayendo otra pieza para la defensa); *16*. DxPC+, T2C; *17*. DxP, CxP!, y súbitamente las negras son las agresoras. Amenazan mate en dos jugadas con *18*. … C7R+; *19*. R1T, AxP++, así como la ruina definitiva con *18*. … TxP+, seguida por un mortal jaque a la descubierta.

Claramente, esta línea de juego es demasiado peligrosa. ¿Hay alguna otra forma de irrumpir en el campo enemigo sin dejar que la torre negra entre en el juego? ¿Puedo eliminar al peón del alfil sin tocar la torre? Es muy importante que yo elimine a este peón, pues apoya al peón del caballo y al peón del rey. ¡Un momento! *Hay un indicio en la última frase.* El peón del alfil, que defiende a dos peones, sirve a dos

amos. ¡Evidentemente su tarea es abrumadora! Debo aumentar su carga distrayéndolo de su importante puesto. Por lo tanto:

15. CxPR!

El caballo captura un peón y ataca a la dama y la torre.

15. … PxC

Las negras deberán aceptar el sacrificio o perder torre y peón a cambio del caballo.

16. DxPC+

Es más fuerte que tomar el peón del rey, después de lo cual las negras tienen cuatro maneras de librarse del jaque. Cada una de esas respuestas puede llevar a la derrota, pero es más práctico atacar al enemigo a golpes que dejarle pocas opciones para responder.

16. … A2C

La única jugada, pues *16*. … R1T lleva derechamente al mate.

17. D7T+

Las blancas tienen otras agradables continuaciones en *17*. AxP o *17*. DxPR+, pero esto las obliga a sacar al rey a lo descubierto, donde las otras piezas blancas pueden alcanzarlo.

17. … R2A

La única jugada.

18. A6C+

Más fuerte. que *18*. AxP, a la cual las negras responden con *18*. … D3A, seguida por *19*. … T1T. La jugada del texto les ayuda a seguir adelante.

18. … R3A

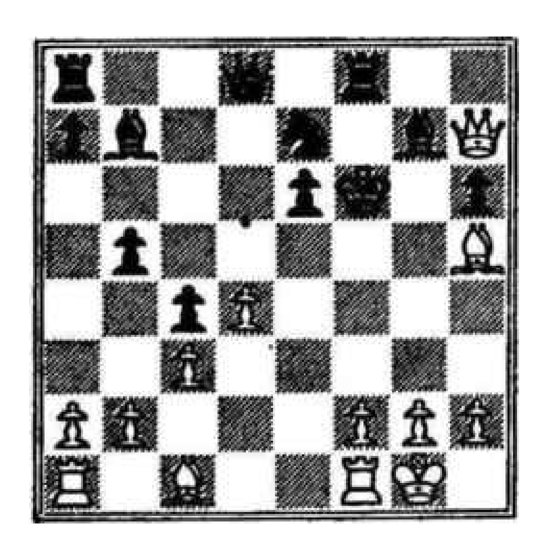
De ninguna manera *18*. … R2R, en que *19*. DxA+ permite que las blancas capturen dos alfiles.

19. A5T

Las blancas buscan todavía *20*. D6C+, R2R; *21*. DxA+, y ambos alfiles desaparecen del tablero.

19. … C2R

La única manera de evitar el jaque de la dama.



20. AxP

Las blancas no se proponen capturar peones aislados, pero con la captura ponen en juego otra pieza. El peón que se añade a la colección es incidental al plan general del juego.

20. … T1CR

Para prevenir la amenaza de *21*. DxA+, R4A; *22*. D5R++.

Si *20*. … AxA, las blancas pretendían *21*. DxA+, R4A; *22*. TD1R, y la amenaza de mate con la torre o el peón del caballo es decisiva.

21. P4TR

Nueva amenaza: *22*. A5C++.

21. … AxA

Pierden con ello, pero no había defensa: si *21*. … P4R; *22*. AxA+, TxA; *23*. PxP+, y el rey debe abandonar a la torre.

22. D7A++

Partida Número 4

GAMBITO REHUSADO DEL REY

BLANCAS: Blackburne
NEGRAS: Blanchard

Londres, 1891

1. P4R

En la época en que se jugó esta partida, los valores eran constantes en muchos dominios del esfuerzo humano:

Las historias se iniciaban diciendo: "Había una vez".

Los maestros del juego de damas comenzaban con 11-15.

Los maestros de ajedrez abrían la partida con *1*. P4R.

A pesar de las investigaciones de los hombres de ciencia, continúan siendo buenas maneras de empezar las cosas.

1. … P4R

Las negras abren columnas para dos de sus piezas y establecen el equilibrio en el centro.

2. P4AR

La oferta de un peón para inducir a las negras a renunciar al centro.

Si aceptan la dádiva, las blancas pueden continuar con *3*. P4D y dominar el centro con sus peones. Además, al abrirse la columna del alfil, las blancas podrán dirigir su ataque al punto vulnerable 7AR. Éste es un punto delicado, se enroque o no el rey negro.

2. … A4A

Probablemente la mejor manera de rehusar el gambito:

a) El alfil actúa sobre el centro y controla una excelente diagonal.

b) El alfil complementa el ataque del peón sobre 5D e impide que las blancas muevan su peón a 4D.

c) La presencia del alfil en 4A, desde donde domina la casilla 8CR, impide que las blancas se enroquen

3. C3AD

Las blancas rehuyen *3*. PxP, pues la respuesta (que probablemente vendrá como un relámpago) D5T+; *4*. P3C (es peor todavía *4*. R2R, DxPR++), DxPR+ gana una torre para las negras.

La jugada de las blancas no es tan enérgica como *3*. C3AR pero Blackburne quería tentar a su adversario para que jugara *3*. … AxC; *4*. TxA, D5T+; *5*. P3C, DxPT, en que *6*. T2C, seguido por *7*. PxP da a las blancas un juego magnífico.

3. … C3AD

Sencilla réplica a la dudosa invitación.

Las negras continúan reuniendo sus fuerzas en el campo de batalla. En la lucha por controlar el centro, el caballo desempeña su papel ejerciendo presión sobre las casillas 4R y 5D.

4. C3A

¿Perdieron las blancas la posibilidad de obtener alguna ventaja de espacio con *4*. PxP, CxP; *5*. P4D? No, porque a *4*. PxP sigue *4*. … P3D, ofreciendo las negras un peón a cambio de un desarrollo libre y fácil.

La jugada del texto pone fin a la posibilidad de que la dama dé jaque, y revive la amenaza de ganar el peón del rey.

4. … PxP

Es una jugada censurable, cuando menos por cuatro razones:

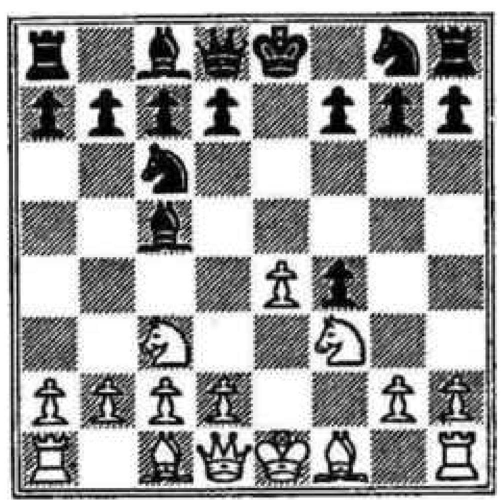
a) Al mover un peón en lugar de una pieza, las negras pierden de vista el principal objetivo de toda la estrategia de la apertura: ¡Mover las piezas! ¡Sacarlas de la primera fila para ponerlas en juego!

b) Renuncian a su dominio del centro y a los privilegios que de él se derivan.

c) Pierden el tiempo capturando un peón que no pueden retener.

d) Permiten que las blancas se apoderen del centro en la siguiente jugada, lo que obliga al alfil a retirarse con la consecuente pérdida de tiempo.

Tarrasch consideraba que una jugada semejante a la de las negras era un crimen peor que cualquier error craso, como, por ejemplo, dejar a una pieza que esté amenazada.



En lugar de esto, las negras podían haber jugado *4*. … P3D, que es sólida y permite que el alfil de dama vea la luz del día.

5. P4D!

¡Naturalmente! ¡Ningún jugador necesitaría más de medio segundo para descubrir el empuje de esta jugada del peón! El peón controla una buena porción del centro (ocupando 4D y atacando otras dos casillas importantes), desaloja al alfil de su fuerte posición y descubre un ataque con el propio alfil.

5. … A5C

La retirada a 2R en lugar de esta jugada, donde el alfil es muy valioso para la defensa, hubiera sido una estrategia más sensata.

6. AxP

Las blancas ganan un tiempo con esta captura, pues recuperan el peón que perdieron y desarrollan una pieza al mismo tiempo.

6. … P4D

Un ataque sobre el peón blanco del rey para disputar la posesión del centro. Al mismo tiempo, las negras dan mayor espacio a sus piezas del flanco de dama.

7. P5R

Todos los movimientos de los peones tienen valores positivos y negativos. (Tarrasch solía decir; "Todo movimiento de los peones debilita la posición").

Un inconveniente para las blancas en el avance de su peón del rey es que la ocupación de 5R por un peón priva a sus piezas de una casilla útil. Especialmente el caballo opera con gran ventaja cuando está colocado en 5R.

En compensación, el peón ejerce un efecto paralizador general sobre toda la posición de las negras e impone particular restricción sobre el caballo de rey, que no puede desarrollarse naturalmente a 3AR.

7. … AxC+

Las negras están intrigadas ante la perspectiva de imponer a Blackburne un peón doblado. Pero, ¿por qué capturar una pieza que está clavada y no puede hacer daño? ¿Por qué aflojar la presión?

Un procedimiento más recomendable sería el de traer reservas, comenzando con *7*. … A4AR.

8. PxA

A cambio del inconveniente de los peones doblados (que es poco, pues un avance de P4A obliga al cambio y desdobla los peones), las blancas tienen la ventaja de sus dos alfiles y de la columna abierta del caballo, que aprovecharán con la torre.

8. … A3R

Jugada superficial. El alfil podría desarrollarse con mayor efecto en 4A. Allí

estorbaría a las blancas evitando que colocaran libremente su alfil en 3D, a no ser a costa de permitir el cambio de alfiles.

El desarrollo de las piezas a casillas donde sean más eficaces proporciona una gran ventaja; el evitar que el adversario haga lo mismo, la aumenta.

Es muy importante luchar por el control de las casillas vitales.

9. A3D

Excelente despliegue: el alfil ataca en dos direcciones, listo para colaborar en cualquier lado del tablero.

9. … P3TR

Aparentemente, para prevenir *10.* C5C o *10.* A5CR.

Las blancas, que sólo están interesadas en completar su desarrollo, no tienen la menor intención de hacer ninguna de esas jugadas.

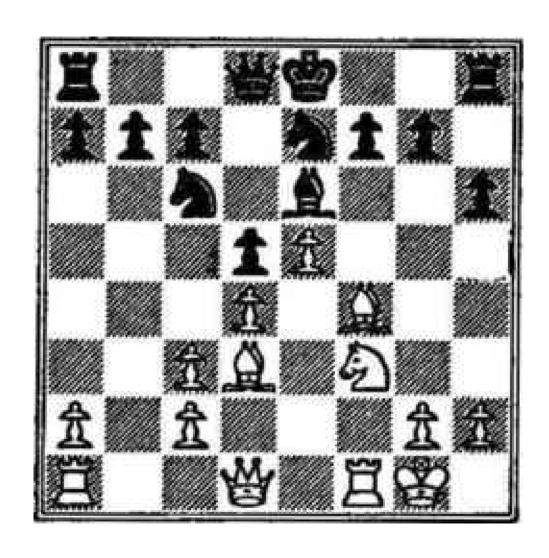
La jugada P3TR sólo debería hacerse si el peón de la torre ha de ser la base para un ataque de peones y si apoya un avance del peón del caballo. Defensivamente, la jugada hace más daño que provecho, pues debilita la estructura de peones y disminuye su resistencia al ataque. Es especialmente peligrosa si el rey se ha enrocado en ese lado del tablero, pues el peón, al salirse de las filas, constituye un cómodo blanco. Además (por si lo anterior no fuera suficiente), no contribuye al desarrollo. Pierde un tiempo que debería dedicarse a la liberación de piezas que todavía están encerradas.

10. O-O

Con un golpe, las blancas ponen su rey a salvo y llevan su torre a una columna abierta. Es cierto que la columna está obstaculizada por un caballo y un alfil, los cuales estorban la influencia de la torre, pero son piezas, no peones: las piezas pueden retirarse rápidamente.

10. … CR2R

No es el punto más feliz para el caballo, pero, ¿de qué otra manera puede entrar en el juego? Por pobre que sea este desarrollo, es preferible a dejar que el caballo permanezca ocioso en su casilla original.



11. T1C!

El maestro hace esta jugada en un abrir y cerrar de ojos. El jugador rutinario ni siquiera la ve.

¿Cuál es el futuro de la torre en esta columna? Ataca a un peón, pero el peón queda protegido fácilmente. ¿Por qué no intentar un ataque en el flanco del rey en lugar de esta demostración inútil?

La respuesta es la siguiente: el instinto del maestro (o, quizá, su conocimiento o su experiencia) le dice que debe apoderarse de cualesquiera columnas abiertas, que debe controlarlas al momento con sus torres o su dama. "Haz las jugadas", dice el instinto, "que se conformen a los requisitos de la posición, y serás adecuadamente recompensado. ¡Haz las jugadas necesarias para establecer una posición superior! Desarrolla tus piezas de manera que tengan la máxima movilidad y controlen la mayor parte posible del territorio. Dirige tus esfuerzos a debilitar la posición del enemigo, paralizando los movimientos de sus piezas y reduciendo su capacidad de resistencia antes de que hagas la primera jugada de una combinación. Cuando llegue la hora, el ataque parecerá jugarse por si solo. La combinación decisiva surgirá como por encanto".

11. … P3CD

¡También ésta es una jugada que distingue al maestro del aficionado!

¡Qué fácil es adelantar el peón, salvaguardarlo del ataque y dejar a la torre ladrando a la luna! Por evidente que sea esta defensa, ningún jugador de primera categoría se daría prisa a jugarla. Procuraría evitar la alteración de la formación de peones, y en lugar de ello consideraría alternativas tales como *11*. … T1CD u *11*. … D1A.

Después de la jugada del texto, las casillas del flanco de dama quedan debilitadas. Y, cosa aún más importante, el avance del peón priva al caballo de dama de un apoyo sólido, circunstancia interesante que las blancas explotarán en su futuro ataque sobre el rey, *el cual se desatará al otro lado del tablero*

12. D2D

La dama abandona la primera fila para que las torres puedan entrar en contacto. Pueden así aumentar la presión sobre una columna abierta doblándose en ella o, de otra manera, trabajar en conjunto.

Un adversario que sólo hiciera jugadas superficiales y plausibles podría pasar por alto el significado de la jugada de la dama blanca.

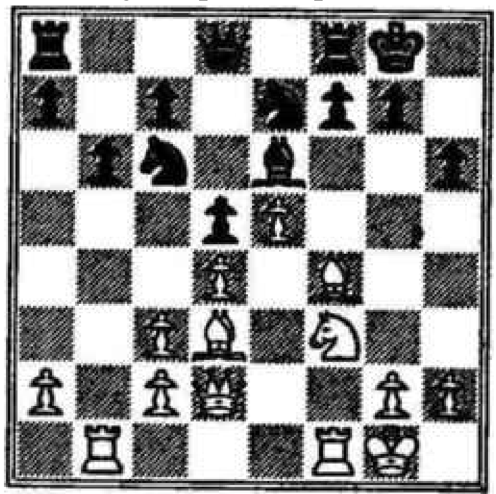
El ajedrez no debe jugarse mecánicamente, ni siquiera en las posiciones más sencillas y plácidas.

12. … O-O

¡Así se meten en la boca del lobo!

Antes de hacer una jugada que se ofrece tan fácilmente, las negras debieron haberse preguntado: "¿Cómo puedo explotar la única debilidad de las blancas, los peones doblados en la columna del alfil de dama?".

Entonces quizá hubieran acertado con *12*. … C4T, a fin de llevar el caballo a 5A, donde bloquea al peón doblado, estorba los movimientos de las piezas blancas y, en general, causa tantas molestias como un hueso atorado en la garganta. Las blancas podrían capturar al caballo, pero tendrían que desprenderse de uno de sus valiosos alfiles, y la posición de sus peones (como resultado del cambio) sería inferior a la de las negras. Finalmente, las negras podrían entonces plantar una de sus piezas en 4D, casilla de la que nunca sería desalojada por los peones.



13. AxP

Blackburne debe haber tomado-este peón con la velocidad de la luz (300,000 kilómetros por segundo).

A costa de un alfil, toma dos peones inmediatamente como compensación material, destruye la barricada de peones próximos al rey… y hace algo más, como veremos.

13. … PxA

Las negras deben capturar el alfil, o quedarán con un peón de desventaja sin

ninguna compensación en la posición.

14. DxP

Veamos lo que han obtenido las blancas a cambio de la pieza que sacrificaron:

a) Tienen dos peones de ganancia.

b) Su dama se encuentra poderosamente colocada en territorio enemigo, ¡amenazando mate!

c) Han destruido la defensa de peones que protegía al rey negro.

d) Tienen en perspectiva un enérgico ataque con *15*. C5C.

e) Si requieren mayor ayuda, pueden recurrir a las reservas (después de *15*. C5C) mediante *16*. T3A, seguida por *17*. T3CR.

14. … C3C

¿Había otra defensa?

Si *14*. … C4A (para estorbar la acción del alfil), entonces *15*. AxC, AxA; *16*. DxC toma el caballo indefenso del lado de la dama, consecuencia del instintivo adelanto del peón negro del caballo de dama en su undécima jugada.

Si *14*. … A4A; *15*. AxA, CxA; *16*. DxC y nuevamente la dama toma al infortunado caballo.

Si *14*. … P4A; el alfil negro queda amenazado. las blancas la capturarían siguiendo el consejo de Tartakover: "¡Hay que tomar primero y filosofar después!".

15. C5C

Amenazando otra vez mate en 7T. Esto es más rápido que la brutal alternativa *15*. AxC, PxA; *16*. DxP+, seguida por *17*. DxA, que gana material y, con el tiempo, la partida.

Blackburne obedece la máxima del barón von Heydebrand undder Lasa, quien dijo hace un siglo: "La mejor forma de ganar es la más rápida y más sencilla".

15. … T1R

Ofrece al rey una casilla para huir.

16. TxPA

Otra vez se presentan varios métodos de ganar:

16. AxC, y si *16*. … PxA; *17*. D7T++

16. … C7T, seguido por *17*. C6A+ y mate rápido.

La jugada del texto inmoviliza al rey y renueva la amenaza de mate.

16. … AxT

Obligada, si las negras quieren seguir jugando.

17. D7T+

Pone al rey en una situación fatal.

17. … R1A

La única jugada.

18. DxA++

En esta partida queda ilustrado el riesgo de jugar el ajedrez de manera plausible, pero superficial. Blackburne, que jugó ésta y otras siete partidas simultáneas a ciegas en esa ocasión, recurrió al orden y el método para obtener la victoria, lo que resultó muy superior al juego a tientas de su adversario.

Partida Número 5

GIUOCO PIANO

BLANCAS: Ruger
NEGRAS: Gebhard

Dresde, 1915

1. P4R

En la apertura, lo más importante es desarrollar las piezas cuanto antes a fin de ocupar y controlar el centro.

La primera jugada de las blancas fija un peón en el centro, y, como primer paso para sacar a sus piezas de la primera fila, abre avenidas para su dama y su alfil.

1. … P4R

Las negras igualan la presión en el centro y liberan dos piezas para que entren en acción. Deben contentarse con ello, pues en esta primera etapa de la partida no pueden aspirar a apoderarse de la iniciativa por la fuerza.

2. C3AR

Es buena estrategia hacer jugadas de desarrollo que entrañen amenazas, pues reducen las posibilidades de respuesta. Contra la pasiva *2*. C3AD, que desarrolla una pieza pero no ataca, las negras pueden escoger entre respuestas tan buenas como *2*. … C3AR, *2*. … C3AD o *2*. … A4A. De la misma manera, si la segunda jugada de las blancas es la apacible *2*. A4A, las negras tienen tres buenas opciones en *2*. … C3AR, *2*. … A4A y *2*. … P3AD (con el propósito de jugar pronto … P4D).

2. … C3AD

Las negras salvan a su peón de rey y desarrollan una pieza. El caballo entra en juego eficazmente: su acción pretende influir en el centro. Defiende la casilla 4R y ataca a la casilla 5D.

3. A4A

El alfil sale, tomando una posición donde domina la diagonal que conduce al rey negro. Ataca un peón que es peculiarmente vulnerable porque sólo está defendido por el rey.

Esto no significa que las blancas capturarán al peón en las siguientes jugadas, *pero allí queda la amenaza*. En muchos casos, la brillantez depende de capturas semejantes en que se sacrifica el alfil para que el rey salga a donde las otras piezas de las blancas puedan atacarlo.

3. … A4A

Las negras siguen el ejemplo, sacando su alfil a la casilla más conveniente.

En la apertura, el alfil se encuentra en su mejor posición para atacar cuando controla una diagonal en el centro o cuando clava a un caballo hostil y lo elimina del juego. Defensivamente, el alfil cumple su misión en 2R, donde irradia su poder en varias direcciones, haciendo difícil la intrusión de una pieza enemiga.

4. P3A

Apoya el avance del peón de dama con el propósito de controlar el centro. Las blancas posponen el enroque en virtud de que su rey no está en peligro.

4. … C3A

Enérgica respuesta a la amenaza: las negras desarrollan una pieza que ataca a un peón.

5. P4D

Las blancas contestan atacando a una pieza.

5. … PxP

Prácticamente obligada, pues *5*. … A3D para defender al peón de rey es poco adecuada, ya que bloquea al peón de dama, mientras que *5*. … A3C permite *6*. PxP, CRxP; *7*. AxP+, RxA; *8*. D5D+, y las blancas recuperan su pieza, quedando con un peón de ventaja. Las blancas podrían jugar también *7*. D5D, atacando al caballo y amenazando mate, en lugar de *7*. AxP+.

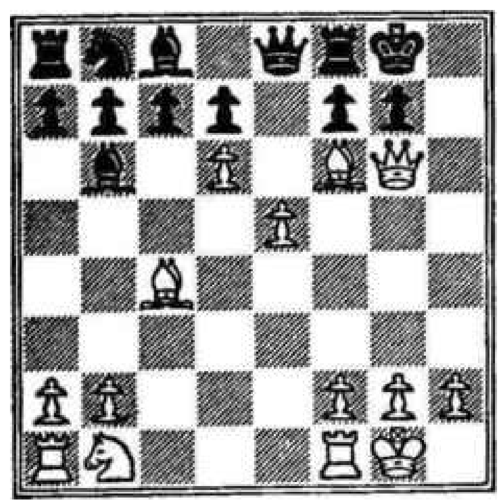
6. PxP

La disposición de los peones blancos parece impresionante, pero ¿puede mantenerse el centro?

6. … A5C+

Muy superior a la tímida jugada *6*. … A3C, después de la cual las negras quedan aplastadas con algo semejante a esto: *7*. P5D, C1CD; *8*. P5R, C1C (ambos caballos regresan a su lugar sin pena ni gloria); *9*. O-O, C2R; *10*. P6D, C3C; *11*. C5C, O-O (el rey negro está protegido por tres peones y el caballo; en cuatro jugadas desaparece el caballo y un peón, y los dos peones restantes están clavados e indefensos); *12*. D5T (amenaza *13*. DxP++), P3TR; *13*. DxC (amenazando otra vez mate: la dama, naturalmente, es tabú), PxC; *14*. AxPC, D1R; *15*. A6A, y las blancas, explotando una doble clavada, forzan el mate en la siguiente jugada.

Ésta es la situación final:



Después de la jugada del texto, las blancas deberán librar a su rey del jaque y, si es posible, deberán salvar a su peón amenazado.

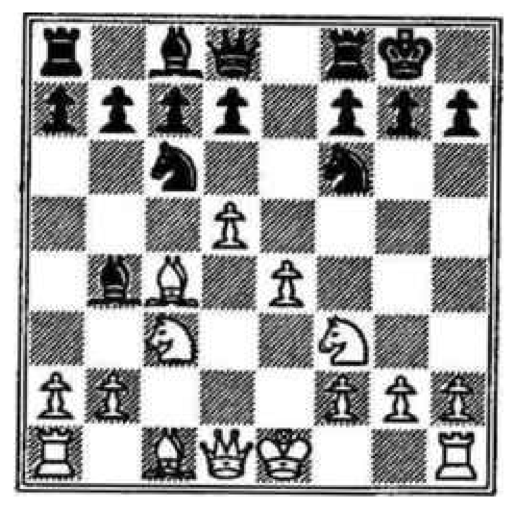
7. C3A

Las blancas prefieren esta jugada, que ofrece un peón, a *7.* A2D, AxA+*; 8.* CDxA, y el peón del rey queda protegido.

7. … O-O

"El ajedrez no es para las almas tímidas", escribía Steinitz a Bachmann en una carta. El pronto enroque en la partida es, *generalmente,* buena estrategia. En este caso, es poco apropiado, pues el centro de las blancas resulta formidable y hay que destruirlo. Las negras deben jugar *7.* … CxPR, aceptando la oferta de un peón, y correr este riesgo con la esperanza de sobrevivir a cualquier ataque que se prepare. No puede ser peor que ese pasivo enroque, el cual se traduce en que ambos caballos sean desalojados de sus magníficos puestos. Fillsbury lo consideraba como una regla que, según decía, era "absoluta y vital: hay que enrocar porque uno quiere o porque es necesario; pero no tan sólo porque uno pueda hacerlo".

8. P5D



Ordinariamente, estas jugadas son sospechosas, pues 5D debería estar ocupada por una pieza. Pero aquí el peón sirve para desalojar al caballo y evitar para siempre

que las negras liberen su juego mediante … P4D.

8. … C2R

Tan buena como la mejor. La jugada a 4TD tiene como respuesta *9*. A3D, y el caballo queda inmovilizado en el lado del tablero.

9. P5R.

Ahora, ¡un ataque al otro caballo!

9. … C5R

La retirada a 1R no parece muy atractiva, por lo que las negras buscan cambiar los caballos.

10. D2A

Protegen a su caballo, que está atacado dos veces, y amenaza al del enemigo.

10. … CxC

Prácticamente obligada, pues si defienden al caballo con *10*. … P4AR, permiten *11*. P6D+ a la descubierta, y el otro caballo sucumbe.

11. PxC

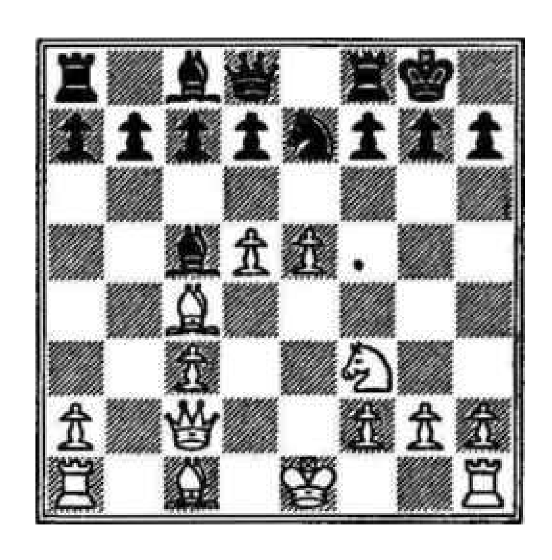
La recaptura sirve para ganar un tiempo: el alfil de las negras debe perder una jugada al retirarse, mientras que aumentan las ventajas de las blancas. Ahora aprovechan la ventaja de una columna abierta de caballo para su torre de dama y una diagonal extra para su alfil de dama.

11. … A4A

Naturalmente, esta jugada ofrece una mejor probabilidad que mover a 4T, única casilla que queda para escapar.

Una comparación de las dos posiciones demuestra que la de las blancas es resueltamente superior. Tienen más piezas en el campo y mucha mayor movilidad que las negras. Tienen mejores perspectivas también de traer más piezas a la batalla.

En este caso, la receta recomendada es mantener ocupadas a las negras con amenazas: no darles respiro para presentar una resistencia eficaz.



12. C5C!

Ostensiblemente para atemorizar a las negras con la amenaza de mate; en realidad, el propósito es el de inducir un adelanto, que produce debilidad, de uno de los peones del cortejo del rey.

Si se mueve uno de esos peones, ¡las negras están perdidas! Por ejemplo: si *12*. … P4A; *13*. P6D+ la descubierta gana una pieza, o si *12*. … P3C; *13*. C4R obliga a jugar *13*. … A3C, y *14*. A6T ahuyenta a la torre a 1R, y *15*. C6A+ gana el cambio.

12. … C3C

¡La única defensa! Los peones del flanco del rey están intactos, pero las negras se han visto obligadas a colocar sus piezas donde querían las blancas. En estas circunstancias, las posibilidades de dar una buena pelea no son muy brillantes.

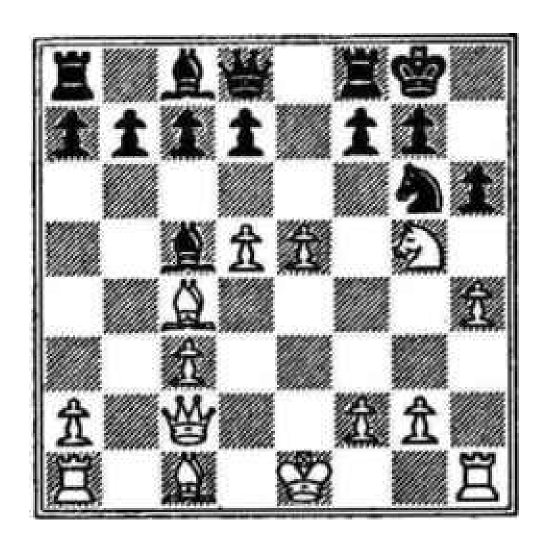
Las blancas deben evitar el error de las negras de enrocar como desarrollo rutinario. Un comportamiento semejante da a las negras tiempo para jugar *13*. … P3D o *13*. … P3TR, obligando al caballo a que se retire. Las blancas no deben dar a su adversario un momento de respiro. Deben atacar, ¡atacar, atacar!

13. P4TR

Amenazando jugar a 5T, tomar el caballo y dar mate con la dama.

13. … P3TR

¿Qué otra cosa queda? Las negras intentan ahuyentar al caballo amenazador. No pueden hacerlo con *13*. … P3AR, pues *14*. P6D+ a la descubierta, R1T; *15*. C7A+ gana el cambio.



14. P6D!

¡Golpe de gran potencia! El alfil negro queda aislado de la defensa y se abre una línea para el alfil blanco. Las blancas amenazan ahora *15*. DxC, pues el peón clavado no puede tocar a la dama.

14. … PxC

Las negras pueden tomar todo el material que les sea posible.

15. PxP!

El caballo no puede huir (el castigo de ello sería *16*. D7T++). Al mismo tiempo, la torre tiene una hermosa columna abierta, y la dama amenaza todavía con la captura del caballo.

15. … T1R

¡El rey necesita mayor espacio!

16. DxC

Recupera la pieza sin aflojar la presión. Las blancas amenazan mate en una jugada y dos mates en dos.

16. … TxP+

Las negras se consuelan igualando el inventario de bienes tangibles y dan un jaque desesperado antes de rendirse.

17. R1A

La más sencilla, pues todavía no desaparece la amenaza de mate. Había poca probabilidad de que las blancas incurrieran en el error de *17*. R2D, DxP+; *18*. DxD, TxD, en que todos sus trabajos habrían sido perdidos.

17. … Abandonan

Las negras pueden evitar el mate mediante *17*. … D1R (incidentalmente, amenazando ellas también mate), pero no sería más que para caer en *18*. D7T+, R1A;

19. D8T++.

Partida Número 6

RUY LÓPEZ

BLANCAS: Zeissl
NEGRAS: Walthoffen

Viena, 1899

1. P4R

"Hay que desplegarse siempre", dice Franklin K. Young, "de manera que se pueda establecer fácilmente la oblicua derecha en caso de que el plano objetivo quede abierto o se localice permanentemente en el centro o en el flanco del rey, o que pueda establecerse fácilmente el gancho alineado si el plano objetivo se localiza en una ubicación que no sea el frente estratégico".

Si esto resulta un tanto oscuro (y no veo razón para creer lo contrario), la conclusión a que llega ha sido expresado en prosa límpida por el mismo autor:

"La mejor jugada inicial para las blancas es *1*. P4R".

1. … P4R

La mejor probabilidad para las negras de igualar la situación está en obtener una participación equitativa de las casillas más importantes: las del centro.

Con *1*. … P4R hacen valer su derecho y, al mismo tiempo, liberan dos piezas.

2. C3AR

El lector puede hacer esta jugada confiadamente, seguro de que ningún maestro puede hacerla mejor.

- El caballo se desarrolla en una sola jugada a su casilla más adecuada en la apertura.
- Ejerce presión sobre dos de las cuatro casillas de la vital área central.
- Se acerca al centro, de manera que disfruta de la máxima movilidad.
- Ayuda a despejar el flanco del rey, permitiendo el pronto enroque en ese lado.
- Está colocado idealmente para la defensa del rey después de que se enroque.
- Entra en el juego ganando tiempo: ¡ataca a un peon!

En resumen, ¡es una buena jugada!

2. … C3AD

Respuesta recomendable: las negras desarrollan una pieza, protegiendo a su peón al mismo tiempo.

3. A5C

Probablemente la jugada más fuerte en el tablero. El alfil deja sentir su mano sobre el defensor del peón. No hay amenaza inmediata de ganar al peón, porque después de *4*. AxC, PDxA; *5*. CxP, la respuesta *5*. … D5D recupera el peón. Pero hay presión sobre el caballo, y esta presión se intensifica cuando las negras, tarde o temprano, adelanten su peón de dama, y el caballo queda entonces clavado.

3. … P4A

Atrevido intento de tomar la iniciativa. La idea es hacer que las blancas renuncien al centro tomando el peón del alfil.

4. P4D

A un jugador agresivo le gustaría el contraataque de las blancas sobre el peón del rey. Un jugador sólido de posiciones defendería sencillamente su peón de rey con *4*. C3A, desarrollando tranquilamente una pieza, en tanto que otro jugador de ánimo conservador podría contentarse con *4*. P3D para apoyar al peón del rey, de manera que, en caso de cambio, retendría un peón en el centro.

4. … PAxP

La captura de las negras tiene por principal objeto sacar al caballo de su fuerte posición.

5. CxP

Aparentemente, una jugada enérgica. Las blancas recuperan su peón y evitan *5*. … P3D ó *5*. … P4D. Después de cualquiera de estas dos jugadas, la continuación *6*. CxC, PxC; *7*. AxP+ gana el cambio.

Las blancas tienen también una poderosa amenaza con *8*. AxC, PDxA; *9*. D5T+, R2R; *10*. D7A+, R3D; *11*. C4A++.

Todo esto es muy tentador, de la misma manera que la posibilidad de dar pronto el mate es atractiva para el jugador joven, pero hay que suprimir esa ambición. Los ataques prematuros con amenaza de mate suelen ser repelidos con pérdida de tiempo o material para el agresor.

Una continuación más segura es *5*. AxC, PDxA; *6*. CxP.

5. … CxC

Elimina al mejor defensor de las blancas en el flanco del rey y pone fin a cualquier noción combativa que pudieran haber abrigado las blancas.

6. PxC

Las blancas no tienen nada que hacer con el enérgico *4*. P4D. Era preferible el desarrollo del caballo de dama.

6. … P3A!

¿Una jugada de peón cuando hay que poner en juego las piezas? Sí, la jugada está justificada por la posición particular. Las negras tienen cuatro buenos argumentos para este adelanto del peón:

a) Deben ahuyentar al alfil antes de que puedan adelantar su peón de dama (de lo contrario, el rey queda en jaque).

b) El tiempo perdido al mover un peón queda compensado por el hecho de que el alfil debe perder también un tiempo al retirarse.

c) Abre una magnífica diagonal para la dama.

d) El ataque sobre el alfil se traducirá en la ganancia de un peón, y "un peón vale la pena de darse alguna molestia", según Steinitz.

7. A4AD

Ordinariamente, éste es un excelente lugar para el alfil, pero 2R es más compatible con los requerimientos de la posición. Las blancas han perdido los servicios del caballo de rey, y el alfil podría contribuir a la defensa del flanco del rey.

7. … D4T+

Ataque doble sobre el rey y el peón.

8. C3A

La mejor forma de librarse del blancas colocan el caballo de dama donde le corresponde en la apertura.

8. … DxPR

Las negras han ganado un peón, que es un buen principio para ganar la partida. Ahora se proponen desatar un ataque en la dirección del lado desnudo del rey blanco.

9. O-O

Plausible… ¡y mala! Era más discreto ocultar sus intenciones, desarrollar las piezas del flanco de dama y enrocarse más tarde, quizá en este último flanco.

9. … P4D!

¡Naturalmente! Las negras se apoderan del centro, ahuyentan al alfil enemigo y con ello permiten que aparezca su propio alfil. ¡Todo ello en una sola jugada!

10. A3C

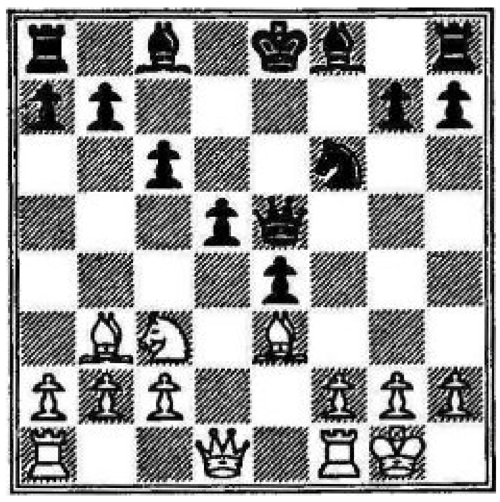
También aquí es preferible la maniobra *10.* A2R, en que el alfil domina dos diagonales.

10. … C3A

Organizando un ataque en el flanco de rey mediante el simple procedimiento de desarrollar sus piezas.

11. A3R

En parte para evitar que las negras jueguen *11*. … A4AD, y en parte para desalojar a la dama centralizada mediante *12*. A4D o *12*. D4D.



11. … A3D!

Magnífica jugada que tiene más significación que el mero desarrollo de una pieza combinado con una amenaza de mate. El objetivo ulterior es crear una *debilidad permanente e irremediable* en el flanco de rey de las blancas obligando a moverse a uno de los peones defensores.

12. P3C

La única defensa posible. Si en lugar de ello *12*. P4A, PxP a.p.; *13*. DxPA, DxP+; *14*. R2A, A5CR, y las negras ganan.

Después de la jugada del texto, las negras desatan un ataque. No sacrifican una pieza inútilmente por el peón del caballo, ni intentan irrumpir en la posición con el asalto de peones *13*. … P4TR, T5 y T6

12. … A5CR!

Basan su ataque en el tema de la *penetración*. Las casillas 3AR y 3TR de las blancas han quedado debilitadas con la jugada *12*. P3C, pues ya no están protegidas por el peón. Estas casillas se han convertido en "agujeros", como las llamó Steinitz por primera vez. Las piezas enemigas que se establecen en estas casillas lo hacen con firmeza, pues *no hay peones que puedan ahuyentarlas*.

El alfil ataca a la dama con el objeto de insinuarse en 6A sin pérdida de tiempo.

13. D2D

Tan buena como la mejor. Si en lugar de esto las blancas interponen el caballo en 2R, entonces *13*. … D4T, atacando una vez más al caballo, obliga a *14*. T1R, con lo que *14*. … D6T planta una pieza en un agujero. La siguiente jugada de las negras es *15*. … A6A, ocupando el otro agujero, y la escena queda lista para el mate en 7C.

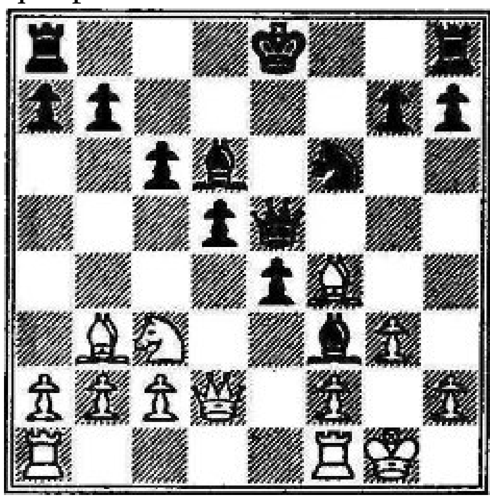
13. … A6A

El segundo paso en el proceso de la penetración.

14. A4AR

Con la esperanza de que haya algo semejante a *14*. … D2R; *15*. AxA, DxA; *16*. D4A, en que uno o dos cambios podrían aliviar las dificultades.

Después de la decimocuarta jugada de las blancas, las negras tienen un mate obligado en cinco jugadas, que pueden anunciar con tono rimbombante:



14. … D4A!

Abandonan al alfil, pero a las negras sólo les interesa llevar la dama a 6T, con un dominio mortal sobre las casillas blancas.

15. C1D!

La única probabilidad. El caballo va a 3R para defender la casilla 2CR, donde es inminente el mate.

15. … D6T

Amenazando mate instantáneo.

16. C3R

Defiende la casilla crítica.

16. … C5C

Nueva amenaza: mate en 7T. Adviértase el inteligente uso de las casillas blancas debilitadas al infiltrarse las piezas negras en la posición enemiga.

17. TR1A

¡Espacio para el rey!

17. … DxPT+

Y el mate viene en la siguiente jugada.

Partida Número 7

DEFENSA FRANCESA

BLANCAS: Spielmann
NEGRAS: Wahle

Viena, 1926

1. P4R

Con esta jugada se obtiene mucho:

- Se fija un peón en el centro del tablero.
- El peón domina 5D y 5AR, y evita que las piezas negras se ubiquen en esas casillas.
- La dama y el alfil de las blancas tienen inmediatamente espacio para respirar.

1. … P3R

Con varios objetivos en perspectiva:

- Uno de ellos es el de evitar que las blancas dicten la apertura. Después de la respuesta convencional *1*. … P4R, las blancas pueden jugar la poderosa línea Ruy López, el Giuoco Piano, la Partida Vienesa, el ataque de Max Lange, o inclusive algunos de los peligrosos gambitos.
- Otro de ellos es que la posición paralizada de las negras suele inducir un ataque prematuro, que puede ser desastroso para las blancas.
- Un tercer objetivo es que el peón en 3R apoye un avance mediante *2*. … P4D, ataque sobre el peón de rey que puede hacer que la iniciativa cambie de manos.

La Defensa Francesa no debe ser subestimada, pues oculta considerable energía tras una modesta fachada.

2. P4D

Si vale la pena establecer un peón en el centro, tener dos allí duplicará los beneficios.

2. … P4D

Las negras dan más movimiento a su dama y disputan el dominio del centro.

3. C3AD

Claramente, una excelente respuesta, pues el caballo se desarrolla a su casilla

apropiada, protege al peón del rey y ataca la casilla 5D.

3. … C3AR

Las negras, a su vez, llevan a su caballo del rey a la posición más fuerte con una ganancia de tiempo: nuevo ataque sobre el peón.

4. PxP

Muchos jugadores prefieren aumentar la presión con *4*. A5CR (que desarrolla una pieza y deja impotente a otra del enemigo) en lugar de esta jugada, con lo que se afloja la tensión.

Spielmann, que gusta de las posiciones abiertas, elimina un par de peones a fin de dar a sus piezas mayor espacio para sus actividades.

¿Cuál jugada es mejor? ¿Cuál debería jugar el lector? La respuesta es la siguiente: hay que hacer la jugada que se prefiera, la que mejor se acomode al propio estilo y temperamento. Si el lector es un jugador cuidadoso y precavido que conoce el valor de un peón —que sabe que cada uno de ellos es una dama en potencia y que la pérdida de un peón puede significar la pérdida de la partida—, deberá atenerse a *4*. A5CR y a las aperturas del ajedrez de posiciones, el Ruy López, las aperturas del peón de dama, la de Réti y la Inglesa. En cambio, si el lector prefiere el ajedrez atrevido y aventurero, y un peón es tan sólo una barrera para que se desborde el ataque de sus piezas, deberá jugar las aperturas en que pueda desatarse su imaginación, la Evans, la Danesa, el gambito del rey y otros gambitos.

Las mejores aperturas son aquellas en que el lector se encuentre más a sus anchas.

4. … PxP

Mejor que tomar con el caballo. Las negras conservan un peón en el centro y liberan a su alfil de dama.

5. A5CR

Clava al caballo y amenaza con abrir la partida mediante *6*. AxC, PxA (*6*. … DxA hace que se pierda el peón de dama), y las negras quedan con un peón doblado débil.

5. … A2R

La manera más sencilla de eliminar la clavada del caballo. El movimiento del alfil por sólo una casilla no podrá parecer una gran jugada, pero cumple la primera ley del desarrollo rápido.

¡Hay que sacar las piezas de la primera fila!

6. A3D

La actitud de este alfil es agresiva, especialmente contra el enroque en el lado del rey.

6. … C3A

El *debut* de este caballo es aún más amenazador, pues amaga con tomar el peón de dama.

7. CR2R!

Después del acostumbrado desarrollo *7*. C3A, las negras clavan al caballo con *7*. … A5CR y nuevamente amenazan al peón de dama. Las blancas podrían salvar al peón, digamos con *8*. A2R, pero perderían la iniciativa.

Después de la jugada del texto, si las negras clavan al caballo, *8*. P3A repele al alfil y lo hace perder tiempo al retirarse.

7. … C5CD

Con la intención de eliminar una pieza peligrosa y también de obtener alguna ventaja al conservar sus dos alfiles.

8. C3C

Ahora vemos otra razón para desarrollar el caballo a 2R. Las blancas quieren anclar una pieza en 5AR, posición dominante para un caballo o un alfil. Una pieza no necesita hacer más que permanecer allí y tomar un aspecto amenazador para desconcertar al enemigo.

8. … CxA+

Misión cumplida. Las negras tienen una ligera superioridad técnica por retener dos alfiles de largo alcance contra el caballo y el alfil de las blancas, pero …

9. DxC

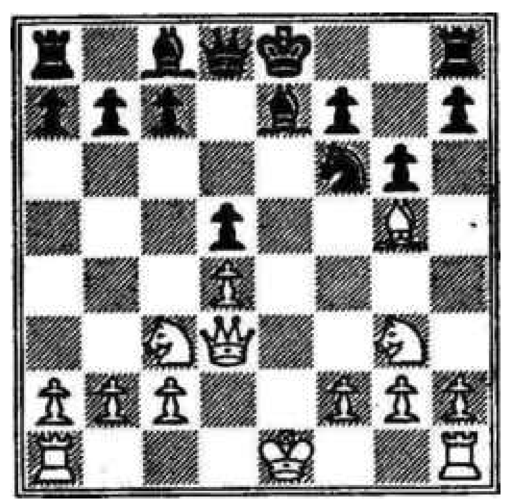
… con una pérdida de tiempo. Las negras han hecho tres jugadas con el caballo para cambiarlo por un alfil que sólo se ha movido una vez. Además de eso, su caballo desapareció completamente del tablero, mientras que el alfil dejó una pieza en su lugar. El resultado es que las blancas tienen cuatro piezas activas en el campo contra dos de las negras. Las blancas están también preparadas para enrocar en cualquiera de los dos lados y movilizar rápidamente ambas torres. Si hay alguna ventaja, es de las blancas.

9. … P3CR

La jugada del peón impide que las blancas coloquen su caballo en 5AR, pero crea una debilidad orgánica en la posición de las negras, debilidad *irremediable.* Las casillas 3AR y 3TR, que ya no están protegidas por el peón, son débiles *y lo serán de manera permanente.*

Adviértase que el peón fue inducido, pero no obligado a moverse hacia adelante. La sola amenaza del caballo fue suficiente para inducir a las negras a hacer una jugada preventiva natural. Es la clase de jugada que nueve de cada diez jugadores

hacen automáticamente en situaciones semejantes, por lo que resulta muy importante saber cómo explotar sus defectos, pues no hay jugada débil a no ser que se aproveche de manera adecuada.



Ésta es la posición en que juegan las blancas:

10. O-O

Ninguna violencia, por favor, hasta que se hayan traído las reservas. Blackburne solía decir: "Nunca hay que iniciar un ataque hasta que se haya desarrollado la torre de dama".

Las blancas obtienen la seguridad de su rey y sacan una torre de su escondrijo.

10. … P3A

Fortalece el centro de peones y abre otra avenida para su dama.

11. TD1R

Las blancas se apoderan de la única columna abierta (pues las torres deben estar en columnas abiertas o en columnas que puedan abrirse) y clavan al alfil.

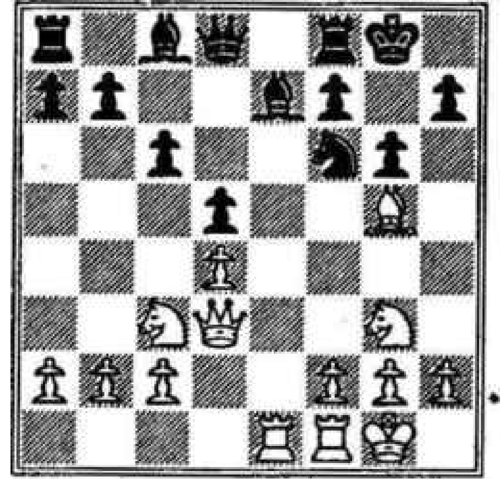
Vale la pena hacer notar que una pieza clavada no sólo no puede moverse, sino que tampoco puede capturar. *No protege a ninguna otra pieza, pues esta completamente paralizada.* De ello se deduce que no sólo el alfil está inmovilizado y en peligro (pues puede ser atacado una y otra vez), sino que el caballo que depende de él para su protección no se encuentra ya a salvo. En pocas palabras, las negras se encuentran ahora amenazadas con la pérdida de una pieza mediante *12.* AxC.

11. … O-O

El rey pone pies en polvorosa, eliminando de paso la clavada del alfil y conservando su caballo.

La estrategia de Spielmann hasta este punto y la combinación decisiva que sigue hubieran complacido a Lasker, quien dijo en cierta ocasión: "En el principio de la partida no hay que buscar combinaciones y es necesario abstenerse de jugadas violentas. Hay que buscar pequeñas ventajas, acumularlas, y sólo después de haber

alcanzado estos fines se buscan combinaciones con todo el poder de la voluntad y el intelecto, porque entonces debe existir alguna combinación, por oculta que esté".



Una ojeada basta para advertir que las blancas han alcanzado la necesaria superioridad de posición. Si hay una combinación de la que pueda echarse mano, deberá hacerse ahora, antes de que las negras tengan tiempo de reorganizar sus piezas para la defensa. Ahora, cuando tienen cinco piezas en juego activo contra las dos de las negras. Ahora, cuando tienen una columna abierta. ¡Es suficiente! ¡Allí *debe* estar la combinación!

He aquí el razonamiento de las blancas:

El adelanto del peón de caballo de las negras ha privado al caballo de un apoyo estable. Está todavía defendido por dos piezas, pero *si no estuviera allí el alfil,* quedaría defendido sólo una vez. Efectivamente, *si el alfil no estuviera allí,* el caballo estaría clavado y sujeto a un ataque duradero. El alfil aparece en ambas ecuaciones. Evidentemente, el alfil es el criminal, ¡y hay que destruirlo! ¡Y hay que destruirlo inmediatamente, antes de que las negras tengan tiempo de jugar *12*. … A3R!

12. TxA!!

"Cuando conocemos las ideas que los inspiran, ¡qué sencillos nos parecen los sacrificios!", dice Znosko-Borovsky.

12. … DxT

Las negras tienen que recuperar la pieza, dejando al caballo clavado y blanco de un futuro ataque.

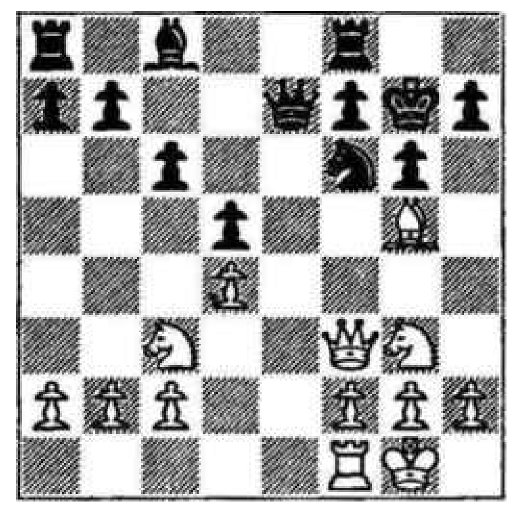
13. D3A

Ejerciendo presión sobre la clavada y amenazando con tomar el caballo.

13. … R2C

El rey sale al rescate. Contra la defensa alternativa *13*. … A4A, Spielmann tiene esta bonita continuación: *14*. CxA, PxC; *15*. D3C (amenazando mate con *16*. AxC), R2C (ó *15*. … R1T; *16*. D4T, R2C; *17*. D6T+, R1C; *18*. AxC, y las blancas ganan);

16 AxC+ doble, RxA; *17*. D4T+, R3R; *18*. T1R+, R2D; *19*. DxD+, y todas las piezas de las negras han salido.



Las blancas deberán continuar martillando al caballo clavado, ¡por muchas jugadas brillantes que tengan que buscar!

14. C4R

Otra vez, la amenaza inmediata de las blancas es sencilla: *15*. AxC+, ganando instantáneamente.

14. … PxC

Las negras deben tomar este caballo o perder el suyo.

15. CxP

Son tres las piezas que atacan ahora al indefenso caballo. "El ajedrez no es para los blandos de corazón", dice el proverbio francés.

Las blancas amenazan ahora *16*. AxC+ seguido por *17*. AxD.

15. … D3R

Si *15*. … DxC, las blancas tienen la agradable disyuntiva de ganar la dama con *16*. AxC+ (eliminando al protector de la dama), seguido por *17*. DxD, o de forzar el mate mediante *16*. DxC+, R1C; *17*. A6T, seguido por *18*. D7C++.

En esta última línea de juego, adviértase que las blancas plantan firmemente sus piezas en los dos agujeros de la posición de las negras, 3AR y 3TR, casillas que ya no están protegidas por el peón del caballo después de su avance.

Con su última jugada, las negras salvan a la dama. Todavía tienen ventaja de material, pero han perdido la partida, pues las piezas de las blancas se insinuarán por las casillas negras para llegar al rey.

16. AxC+

Recuperan una pieza y limitan las negras a dos jugadas.

16. … R1C

Si *16*. … R3T; *17*. D4A+, y mate en la siguiente jugada.

17. D4A

Amenazando con la invasión final en 6T seguida por un mate en 7C: triunfo en las casillas negras.

Las negras, impotentes para evitar el mate, abandonaron el juego.

Partida Número 8

PARTIDA DE PEÓN DE DAMA
(Sistema de Colle)

BLANCAS: Przepiorka
NEGRAS: Prokes

Budapest, 1929

1. P4D

Una de las razones que explican la popularidad de las aperturas de peón de dama es que desde la primera jugada presentan problemas al defensor. No hay método alguno por el que las negras puedan apoderarse de la iniciativa o siquiera igualar rápidamente.

A pesar de su naturaleza inherentemente posicional, las aperturas de peón de dama seducen a los jugadores agresivos y han sido siempre un arma favorita de espíritus tales como Alekhine, Keres, Pillsbury, Bogolyubov, Spielmann y Colle.

1. … C3AR

Pone en juego una pieza donde influye sobre el centro. La jugada del caballo evita que las blancas continúen con *2*. P4R.

Un maestro del ajedrez mueve su caballo a 3AR tan instintivamente como si respirara.

2. C3AR

El caballo se desarrolla hacia el centro, donde tiene la mayor libertad de acción con el mayor alcance para sus actividades.

El caballo tiene la peculiar propiedad de poder atacar a cualquiera otra pieza (excepto a otro caballo) sin estar, a su vez, sometido a ataque. Este atributo lo convierte en una pieza estupenda para maniobrar con ella en el tablero. Las combinaciones que requieren el uso de los caballos suelen tener el aspecto saltarín y ágil de un ballet.

2. … P3R

Las negras pueden evitar el ataque general del sistema de Colle jugando *2*. … P4D, listas para responder a *3*. P3R con *3*. … A4A. Entonces, si *4*. A3D, AxA cambia los alfiles y las negras se libran de la pieza más peligrosa de las blancas (en esta forma de la apertura).

Con la jugada del texto, las negras dan libertad a su alfil del rey y no se

comprometen con ninguna línea específica de defensa.

3. P3R

Indicando su designio: evidentemente, las blancas preparan la típica formación de Colle con el alfil en 3D y el caballo de dama en 2D para controlar la casilla clave 4R, que sirve de trampolín a las piezas en este ataque.

3. … P4D

Las negras plantan firmemente un peón en el centro.

4. A3D

Las blancas comienzan a concentrar la presión en 4R, esencial en el sistema de Colle. Hablando en generales, es un buen plan movilizar las piezas primero en el flanco del rey, lo que hace posible el pronto enroque en ese lado.

4. … P4A

Esta jugada es casi indispensable en las aperturas de peón de dama. Es muy importante no jugar primero … C3AD, pues no hay que obstruir al peón del alfil.

La jugada de las negras ataca al centro y establece un estado de tensión en esa zona.

5. P3A

Fortalece al peón de dama. En el caso de *5*. … PxP, las blancas pueden recapturar con el peón del alfil y mantener un peón en el centro. Es necesario no tocar al peón del rey, que debe permanecer en 3R esperando nuevas instrucciones.

Podría parecer que la última jugada de las blancas priva al caballo de dama de su mejor casilla, pero en esta forma de ataque el caballo debe estar en 2D.

5. … CD2D

Probablemente es superior a colocar el caballo en 3A. En 2D, los caballos están en contacto entre sí, de manera que si hay cambio del caballo del rey, el otro puede llegar a 3AR, casilla ideal para el ataque o la defensa. En 2D, el caballo se mantiene alejado de la columna del alfil. Cuanto más abierta esté dicha columna, más útil será para la dama o la torre que la ocupen. Por último, si las blancas juegan *6*. PxP, el caballo recaptura y entra enérgicamente en el juego.

En las partidas de peón de dama, el caballo negro de dama suele desempeñar un mejor papel en 2D que en 3AD.

6. CD2D

Intensificando la presión sobre 4R. Para el profano, el desarrollo de las blancas parece deficiente. Las piezas parecen estorbarse mutuamente, pero, como se vera, pueden entrar en acción sin tropiezo y fácilmente.

6. … A3D

Esta jugada es más enérgica que *6.* … A2R, en que el alfil se limita a una misión defensiva.

7. O-O

Las blancas buscan la seguridad de su rey antes de iniciar cualquier acción decisiva. Es peligroso abrir la posición y dejar al rey en el centro, expuesto a un posible contraataque.

El enroque de las blancas es agresivo, pues la torre del rey desempeña un papel muy importante en el ataque que se prepara.

7. … O-O

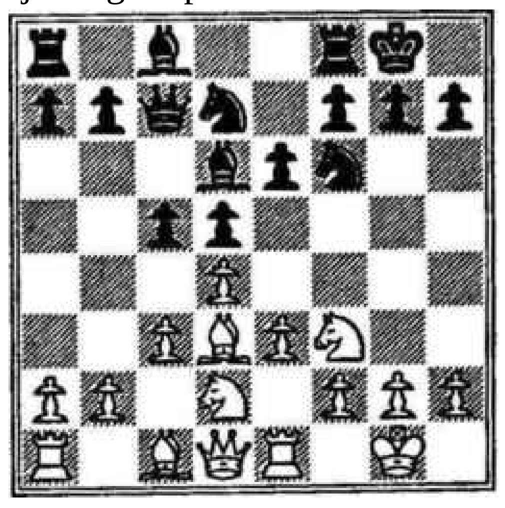
El enroque de las negras es una medida defensiva. Pero, ¿por qué dar a conocer el domicilio del rey cuando las negras han revelado que preparan un asalto en el flanco del rey? Sería mejor estrategia mantener al adversario en la oscuridad, posponer el enroque por un tiempo y continuar desarrollando las piezas (lo que no puede causar daño). Las negras podrían llevar su dama a 2A con el propósito de jugar pronto … P4R y luego flanquear su alfil de dama (… P3CD, seguido por … A2C).

8. T1R

¡Todavía mayor presión sobre 4R! La torre se apodera de la columna del rey, la cual está cerrada, pero se abrirá después de que las blancas jueguen P4R y se cambien los peones.

8. … D2A

Ubicación ideal para la dama. Desde 2A, hace presión sobre el centro, especialmente sobre 4R, y ejerce gran presión sobre la columna del alfil de dama.



9. P4R!

¡La jugada clave del sistema de Colle! Con ella, las blancas pretenden abrir la posición y desatar la energía concentrada de sus piezas en un ataque avasallador.

La amenaza inmediata es *10.* P5R, que representa un ataque sencillo y brutal

sobre dos piezas.

9. … PAxP

Como compensación por estar a la defensiva, las negras controlan la columna abierta del alfil… temporalmente.

10. PAxP

Mejor que tomar con el caballo, que permite a las negras colocar piezas en sus casillas 4R y 4AD.

Mientras tanto, las blancas renuevan la amenaza de ganar una pieza mediante *11*. P5R.

10. … PxP

Elimina la amenaza y deja a las blancas con un peón aislado de dama. Dicho peón es especialmente vulnerable al ataque, pues no puede ser protegido por otro peón, de los cuales el más próximo se encuentra a dos columnas de distancia.

11. CxP

De ninguna manera *11*. AxP, pues *11*. … CxA sería la respuesta, y las blancas pierden los servicios de su valioso alfil del rey. "De la misma manera que Rousseau no podía pasársela sin su gato, tampoco puedo yo jugar ajedrez sin mi alfil del rey", dice Tarrasch. "Cuando falta, la partida es inanimada y fría. Falta el factor vitalizador, y no puedo idear ningún plan de ataque".

11. … P3CD

Con la intención de movilizar su alfil de dama. Un poco más oportuna hubiera sido la jugada *11*. … A5A para restringir a uno de los amenazadores alfiles de las blancas.

12. A5CR

El alfil ataca y abandona la casilla 1AD. La torre de dama la ocupará, ahuyentará a la dama y asumirá el control de la bella columna abierta.

12. … CxC

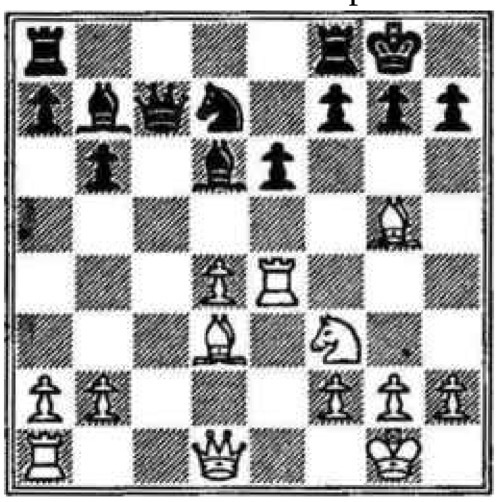
Aparentemente, las negras temieron continuar *12*. … A2C, pues la continuación *13*. CxC+, CxC; *14*. AxC, PxA desorganiza su posición de peones en el flanco del rey.

13. TxC!

Superior a la jugada natural *13*. AxC, en que las negras podrían responder *13*. … A2C, obligando a *14*. A3D (para evitar el cambio de alfiles). Entonces podrían jugar *14*. … AxC; *15*. DxA, AxP+, conformándose con ganar un peón a cambio de sus penas.

13. … A2C

Casi no hay nada mejor que esto, que ofrece al alfil una gran diagonal. Si, por ejemplo, *13*. … C3A; *14*. T4T resulta de difícil contestación. La amenaza de ganar un peón mediante *15*. AxC, PxA; *16*. AxP+ no podría evitarse con *14*. … P3TR, porque *15*. AxC, PxA; *16*. TxP gana de todas maneras el peón.



14. T1A!

¡Una magnífica jugada! La torre se desarrolla eficazmente en la columna abierta, mientras la dama tiene que recluirse en la primera fila. Allí estorba a la torre de dama, impidiendo su desarrollo por largo tiempo… ¡para siempre, según veremos!

14. … D1C

No hay otra cosa: la continuación *14*. … AxT; *15*. TxD, AxC; *16*. DxA, AxT; *17*. D6AD gana una pieza para las blancas.

15. T4T!

¡Lo que se perseguía! La amenaza de las blancas *16*. AxP+ hace que uno de los peones que se encuentran frente al rey se mueva hacia adelante. Las blancas tienen una ventaja, cualquiera que sea el peón que avance, y es:

Toda jugada de los peones debilita la estructura defensiva.

Toda casilla que no esté defendida (como consecuencia de dicho avance) crea una debilidad en la posición.

15. … P3C

Si las negras intentan defender el peón de torre con *15*. … C3A; *16*. AxC, PxA; *17*. AxP+ gana al peón de todas maneras. O si las negras adelantan el peón de torre, entonces *16*. AxP, PxA; *17*. TxP es una combinación evidente de sacrificio que deshace el cordón de peones y expone al rey a un ataque mortal.

Las blancas han conseguido lo que se proponían. Han hecho que avance el peón del caballo de rey. Pero, ¿cómo explotan la debilidad resultante? ¿Hay algún ataque contra el peón? Aparentemente no lo hay, pues para atacarlo con el peón de torre

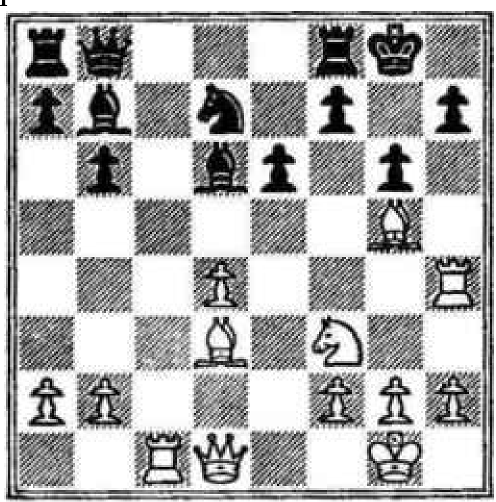
deben mover la torre y luego jugar P4TR y P5T, proceso que requiere tiempo y obtiene poco.

¿Qué otra línea queda? ¿Sacrificar una pieza por el peón de caballo? Evidentemente es inútil, pues las blancas no podrían romper así la posición.

Pero el peón avanzó y *hay una debilidad en alguna parte*. Sabemos que esto es cierto, y *en ello debe estar la clave de la combinación victoriosa.*

El adelanto del peón debilitó las casillas 3TR y 3AR, que ya no están defendidas por un peón. Esto significa que las blancas deberán procurar apoderarse del control de estas casillas, ya sea ocupándolas con sus piezas o usándolas como medio para penetrar en el campo enemigo.

Pero, ¡un momento! ¿No defiende todavía el caballo negro su casilla 3AR? Así es, y el saberlo nos da la información que necesitábamos. El caballo es el guardián de las casillas negras, ¡y hay que destruir el caballo!



16. A5C!

Ataca al caballo que, por extraño que parezca, ¡no tiene a dónde escapar!

16. … D1R

¿Qué otra manera hay de proteger al caballo?

Si *16*. … A1A; *17*. A6AD gana el cambio.

Si *16*. … AxC; *17*. DxA, D1R; *18*. D6AD gana una pieza.

Después de la jugada del texto, el caballo queda clavado y se convierte en un magnífico blanco para nuevos ataques.

17. C5R

En el ajedrez, es lícito pegar a un hombre cuando está caído.

17. … A1A

No es mejor *17*. … AxC; *18*. PxA (descubriendo el ataque de la dama sobre el caballo), A1A (o … A4D); *19*. T7A y la miserable criatura tiene que perecer.

18. TxA+

¡Quitando todo apoyo al caballo! La técnica es sencilla: si no es posible agravar la presión sobre una pieza, véase si se puede eliminar a uno de sus defensores.

18. … DxT

De ninguna manera *18.* … TxT, en que *19.* AxT gana dos piezas por una torre y luego arrincona a la dama.

19. AxC

Las blancas tienen dos piezas por la torre, ¡y el ataque!

19. … D2A

No, *19.* … D2C ó *19.* … D1C, pues *20.* A6A gana el cambio. La alternativa era *19.* … D3T, pero las negras esperan tener algún contrajuego en la columna del alfil.

20. C4C!

El primer paso para explotar las casillas negras débiles trae consigo una amenaza de mate con *21.* C6A+, R1T (ó *21.* … R2C); *22.* TxP++.

20. … P4TR

El rey necesita mucho espacio. El intento liberador con *20.* … P4A fracasa porque *21.* AxP+, R1T (*21.* … R2C; *22.* A6T+ gana el cambio); *22.* C6A, y la resistencia es inútil.

21. C6A+

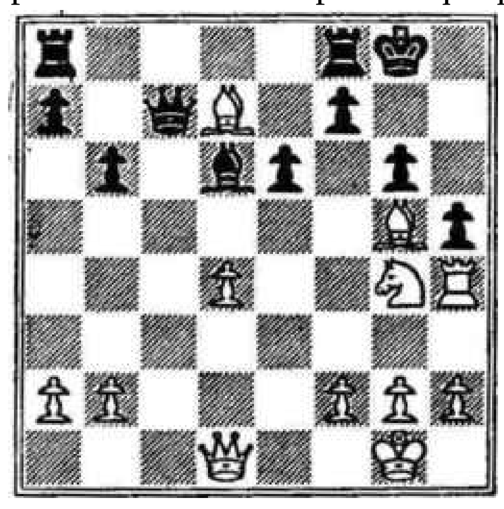
El caballo sale a una de las críticas casillas negras para dar el primer golpe.

21. … R2C

Si *21.* … R1T; *22.* TxP+ lleva al mate.

22. CxP+

Sacrificando el caballo para acabar con los peones que protegen al rey.



22. … PxC

Las negras deben tomar al caballo, porque después de *22*. … R1C (ó 2T); *23*. C6A+, R2C; *24*. T7T es mate.

23. DxP

¡La primera jugada de la dama! Con ella, las blancas amenazan dos mates en la columna de torre.

23. … T1T

La única jugada para evitar el mate. temporalmente.

24. A6T+

Resulta apropiado que las blancas den el golpe de gracia en la segunda casilla negra crítica.

24. … Abandonan

Sigue el mate en dos jugadas.

Partida Número 9

RUY LÓPEZ

BLANCAS: Znosko-Borovsky
NEGRAS: Mackenzie

Weston-Super-Mare, *1924*

1. P4R

La primera jugada ocupa el centro con un peón y libera cuatro casillas para la dama y cinco para el alfil del rey. Una de las razones de que muchos jugadores prefieran *1*. P4R a cualquiera otra jugada inicial es que con ella se ponen en movimiento rápidamente las piezas del flanco del rey, permitiendo enrocar pronto en ese lado.

1. … P4R

En los viejos tiempos esta jugada era casi obligatoria. Indicaba que uno deseaba estar en iguales circunstancias y pelear como los buenos. Sólo un cobarde rehuiría *1*. … P4R y un posible gambito de las blancas.

Considerada objetivamente, la respuesta que dan las negras en el texto es la más fuerte. Disputa la posesión del centro e impide que las blancas lo monopolicen continuando con *2*. P4D.

2. C3AR

¿Qué sucede si las blancas persisten y juegan *2*. P4D? La respuesta *2*. … PxP lleva a *3*. DxP; C3AD; *4*. D3R, C3A, y las negras tienen dos piezas en juego contra una de las blancas. Esto equivale a arrebatar la iniciativa de las blancas desde el principio del juego.

La jugada del texto es mucho más eficaz que el desarrollo al azar del caballo, digamos a 3TR, donde se encuentra alejado de lo que suceda en el centro, o en 2R, donde estorba el tráfico.

2. … C3AD

Es la forma lógica de responder al ataque sobre el peón; se desarrolla una pieza menor hacia el centro y defiende al peón.

El plan general de movilización consiste en establecer un peón en el centro, desarrollar las piezas menores (los caballos antes que los alfiles, siempre que sea posible), enrocar entonces para sacar a las torres a las columnas centrales y, finalmente, sacar la dama, pero no muy lejos. El desarrollo prematuro de la dama es

peligroso, ya que está sujeta a ataques molestos con los peones y las piezas menores.

3. A5C

La jugada más natural en el tablero: las blancas amenazan al defensor del peón que atacan. Es cierto que no pueden ganar al peón inmediatamente, porque después de *4*. AxC, PDxA; *5*. CxP, D5D recupera al peón. Pero la presión sobre las negras es constante, y la amenaza se encuentra siempre en el aire.

El Ruy López es, probablemente, la más fuerte de todas las aperturas del flanco del rey. Las blancas tienen más que decir en el centro, pues podrán jugar P4D sin mucha dificultad, mientras que a las negras les será difícil hacer lo mismo. Las piezas de las blancas tienen más espacio para moverse, mientras que el juego de las negras está considerablemente constreñido en muchas variaciones del juego.

3. … P3TD

Esto se parece al cuento de nunca acabar: el peón ataca al alfil que ataca al caballo que defiende al peón que ataca al caballo.

El propósito de la jugada de las negras es alejar al alfil de su posición favorable. La pérdida de tiempo, que entraña mover al peón, queda compensada por el hecho de que el alfil amenazado debe perder también una jugada al retirarse.

4. A4T

Este movimiento está de acuerdo con el espíritu de la apertura, pues mantiene la presión sobre el caballo. La retirada alternativa a 4A es inferior, pues las blancas podrían llegar a esa posición en tres jugadas en lugar de cuatro.

4. … C3A

Desarrolla una pieza, ataca a un peón y prepara el enroque en el lado del rey. Sería difícil esperar más de una sola jugada.

5. O-O

Las blancas ponen a salvo su rey y llevan la torre hacia las columnas centrales.

5. … A2R

Una continuación favorita de muchos jugadores es *5*. … CxP. No con la idea de ganar un peón pues las blancas lo recuperan fácilmente, sino a fin de obtener un juego libre y abierto. El peligro en este caso es que deja un tanto insegura la posición de las negras en el centro.

La jugada del texto lleva a una posición cerrada, difícil de abrir, pero requiere paciencia por parte de las negras. El desarrollo del alfil a 2R es satisfactorio aun cuando sólo se ha alejado una casilla de su lugar de origen. Lo importante es que ha abandonado la última fila y ha facilitado el enroque.

6. T1R

Lleva la torre hacia el centro. En lugar de una columna abierta, la torre se prepara a apoderarse de una columna que ofrece perspectivas de abrirse. Al defender a su peón de rey, las blancas renuevan la amenaza de *7*. AxC, PDxA; *8*. CxP, ganando un peón.

La jugada de la torre es preferible a desarrollar el caballo de dama a 3A. Las blancas quieren dar una retirada a su alfil con P3A, cuidándolo del cambio.

6. … P4CD

Responde a la amenaza obligando al alfil a retirarse.

7. A3C

Evidentemente, la única jugada.

7. … P3D

Protege al peón del rey, libera al alfil de dama y prepara *8*. … C4TD para eliminar al molesto alfil enemigo.

A primera vista parece ilógico dar libertad a un alfil al mismo tiempo que se constriñe al otro, pero como el alfil del rey cumple su misión en 2R, corresponde al alfil de dama salir al mundo.

8. P3A

Con dos objetivos:

- Brindar refugio al alfil contra un intento de eliminarlo con *8*. … C4TD.
- Apoyar un avance del peón de dama, estableciendo un fuerte centro de peones.

8. … C4TD

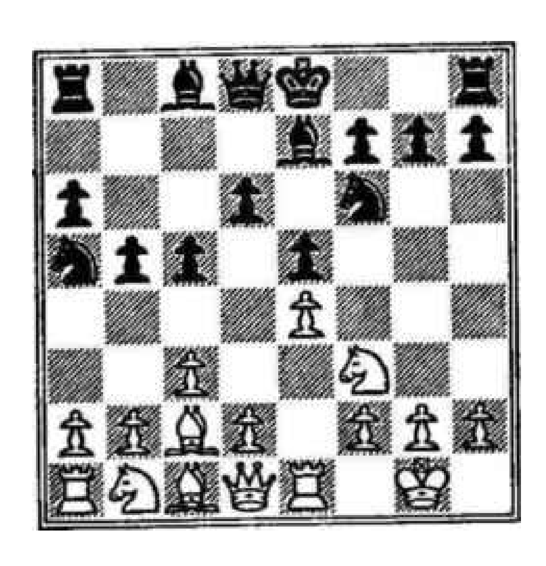
No tanto para atacar al alfil cuanto para hacer posible *9*. … P4A a fin de disputar el control de las casillas centrales. En esta línea del López, las mejores probabilidades de las negras consisten en la acción en el flanco de la dama.

9. A2A

Naturalmente, las blancas desean conservar los dos alfiles. Pierden un tiempo, pero esto queda compensado porque las negras colocan un caballo en el lado del tablero.

9. … P4A

Intensifica la presión sobre 5D y da salida a la dama.



10. P4D

Uno de los principales objetivos en las aperturas del peón de rey es adelantar *el peón de dama* al centro tan pronto como lo permitan las circunstancias, de la misma manera que en las aperturas del peón de dama es conveniente llevar el *peón de rey* a 4R cuando se presenta la oportunidad de hacerlo.

Las blancas amenazan otra vez con ganar el peón de rey con el doble ataque sobre él.

10. … D2A

Las negras dan mayor apoyo a su peón y desarrollan su dama al mismo tiempo. No conviene el cambio con *10.* … PRxP; *11.* PxP, PxP; *12.* CxP, pues entrega el centro y deja a las negras con un peón aislado en el centro, y "un peón aislado", dice Tartakover, "arroja una sombra funesta sobre todo el tablero". Las blancas se beneficiarían también, pues su caballo, que se encuentra colocado firmemente en el centro del tablero, no podría ser desalojado por los peones enemigos.

11. P3TR

Para evitar una clavada que podría embarazar al caballo y a la pieza que protege, la dama. Se necesitan ambas piezas para proteger al peón de dama y mantener la formación de peones en el centro. El cambio del caballo (después de la clavada) y la recaptura por la dama elimina de un golpe dos apoyos del peón de dama.

¿Están las blancas violando una regla de principio al mover uno de los peones que se encuentran cerca de su rey? Tal vez, pero hay que saber cuándo se deben despreciar las convenciones y cuándo hay que observarlas. En esta situación particular es importante evitar un ataque sobre el caballo, así como su cambio y la desorganización de los peones blancos en el centro. La jugada del peón de torre produce debilidad, pero es un mal menor que el que resultaría de la clavada. Pero, ¡un momento! ¿Es una jugada que causa debilidad si las negras no pueden aprovechar? ¿Es para detrimento de la posición si las negras no pueden explotarla con un ataque en el flanco del rey?

La respuesta es: ¡no! Una jugada es débil únicamente si el adversario puede aprovechar sus imperfecciones. Toda la posición es fuerte o débil *únicamente en relación con la posición del adversario.* En este caso, la jugada del peón de torre es conveniente porque se conforma a los requerimientos de la posición particular.

11. … C3A

El caballo regresa y aumenta la presión sobre el peón de dama.

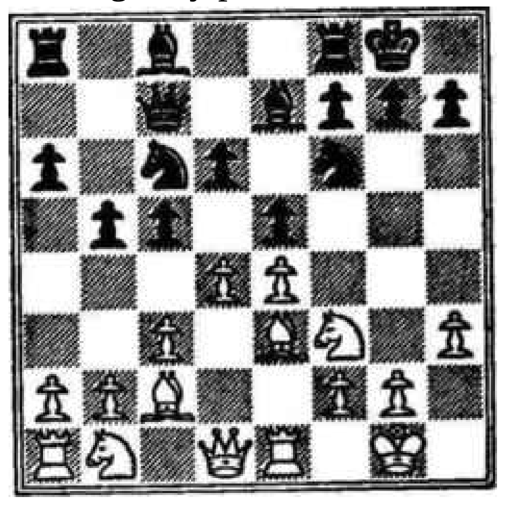
Las negras amenazan con una serie de cambios mediante *12*. … PRxP; *13*. PxP, PXP; *14*. CxP, CxC; *15*. DxC, DxA, que se traduce en la ganancia de un peón. Esperan inducir a las blancas a jugar *12*. P5D para hacer frente a esta amenaza. Parece bien, pues con ello se sacaría al caballo de una buena posición, pero tiene la desventaja (para las blancas) de aflojar la tensión en el centro, así como de hacer inaprovechable la casilla 5D para el uso de sus piezas.

12. A3R

Las blancas no tienen prisa. Auxilian a su peón de dama desarrollando otra pieza.

12. … O-O

Lleva al rey a un lugar más seguro y pone a la torre en servicio activo.



13. CD2D

Este caballo se ha desarrollado a donde tiene poca movilidad y no parece tener un futuro del que valga la pena hablar, pero *es el primer paso el que cuenta.* Por pequeño que sea, debemos insistir en sus consecuencias:

La jugada del caballo lo saca de la primera fila y permite que las piezas principales (la dama y las torres) entren en contacto entre sí.

¡Hay que sacar las piezas de la primera fila y hacer que tomen parte activa en el juego!

13. … A2D

Las negras hacen algo semejante: su alfil desocupa la primera fila para permitir que las torres vayan a las columnas centrales.

Las torres son piezas muy poderosas y no deben estar encerradas.

14. T1AD

En las primeras fases de la partida, las torres no pueden hacer mucho; pero deben estar prontas para entrar en acción cuando llegue el momento oportuno. Esto se consigue mejor colocándolas a la cabeza de las columnas abiertas. Si no hay ninguna, deberán situarse en columnas parcialmente abiertas. Si tampoco las hay, las torres deberán ir, a pesar de todo, hacia el centro, pues estas columnas son las más fáciles de abrirse. Pero, en cualquier caso, *¡hay que sacar a las torres de sus rincones!*

14. … C1R

Con el proyecto de adelantar el peón del alfil. Este peón disputará el centro al peón del rey blanco, al mismo tiempo que abre la columna del alfil para la torre.

15. C1A!

El caballo se retira para tomar bríos y saltar a 3C y luego a 5AR, que es un hermoso puesto.

15. … P3C

No sólo para mantener alejado al caballo, sino también para apoyar *16*. … P4A, que es un empuje hacia el centro.

El adelanto del peón del caballo debilita las casillas 3AR y 3TR, pues ya no están defendidas por el peón. Quizá esto parezca al jugador de tipo medio un punto interesante, pero poco significativo. Pero lo que distingue al maestro de ajedrez es que sabe reconocer una debilidad y cómo aprovecharla. Los buenos jugadores no ganan las partidas esperando a que el adversario incurra en errores monumentales. No esperan que el enemigo se olvide de que una de sus piezas está siendo atacada.

16. A6T

Las blancas ponen inmediatamente una pieza en una de las casillas vulnerables.

16. … C2C

La única jugada para evitar la pérdida del cambio con *17*. AxT.

17. C3R

El caballo vuelve al juego por una ruta ligeramente distinta que la proyectada antes. No sólo aumenta la presión sobre 5A, sino que también amenaza con establecerse poderosamente en 5D.

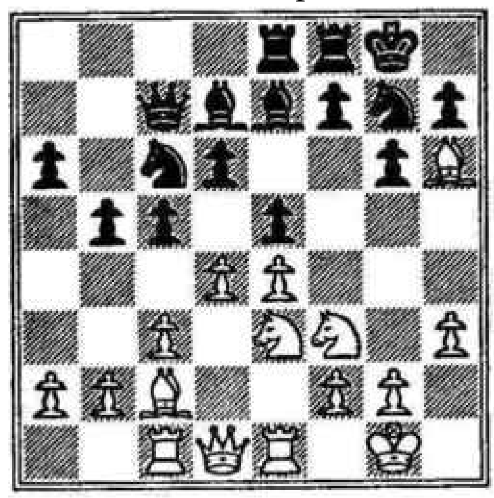
17. … TD1R

Las negras no podían evitar que el caballo se acercara con *17*. … A3R, pues *18*. P5D en respuesta gana una pieza.

Abandonan su proyecto de *17*. … P4A porque abre la posición, y las columnas

abiertas favorecen al jugador cuyo desarrollo sea superior y que esté mejor equipado para usar las columnas en un ataque.

Con la jugada del texto, las negras se proponen mantener una posición cerradamente defensiva que sea difícil de romper.



18. C5D!

Magnífica jugada cuyo objeto es más profundo que el patente de fijar una pieza en una fuerte casilla central.

18. … D2C

La dama debe huir ante el ataque del caballo.

19. CxA+!

¡Esto es lo que se proponían! El caballo abandona su estupenda posición por una causa que vale la pena. Es muy importante, a fin de explotar la debilidad de la casilla negra 3AR, eliminar al defensor de dicha casilla, el alfil que reconoce las casillas negras. Eliminado este alfil, la debilidad se acentúa y las blancas pueden considerar algún medio de invadir y luego fijar una pieza en la casilla crítica.

19. … TxC

Es obligada, pues *19*. … CxC; *20*. PxPR, PxP; *21*. CxP cuesta un peón.

20. PxPA

El propósito de este cambio es el de abrir una columna para la dama.

20. … PxP

Las negras tienen que recapturar o pierden un peón.

21. D6D

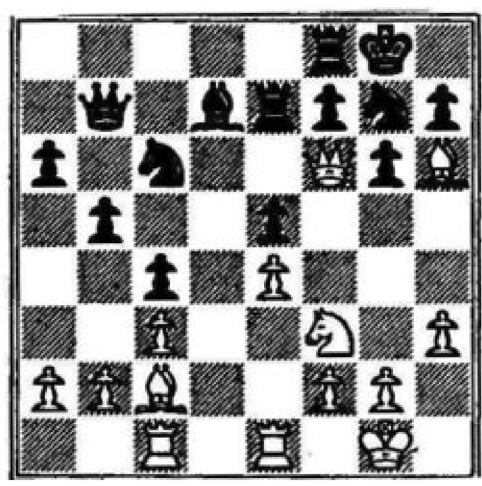
¡Explotación hábil de la columna abierta de dama! El ataque sobre el peón del alfil gana un tiempo para la entrada de la dama a 6AR.

21. … P5A

Las negras deben perder una jugada para salvar este peón.

22. D6A!

Con esta jugada, que, incidentalmente, amenaza con mate instantáneo, las blancas fijan otra pieza en los agujeros de la posición de las negras creados por el avance del peón del caballo de rey.



22. … C4TR

Detiene el mate e intenta alejar a la dama.

23. D4T

Sería un error jugar *23*. D5C, pues las negras, en lugar de mover su torre de rey amenazada, responderían primero *23*. … P3A, haciendo que la dama se aleje completamente de las cercanías.

23. … C2C

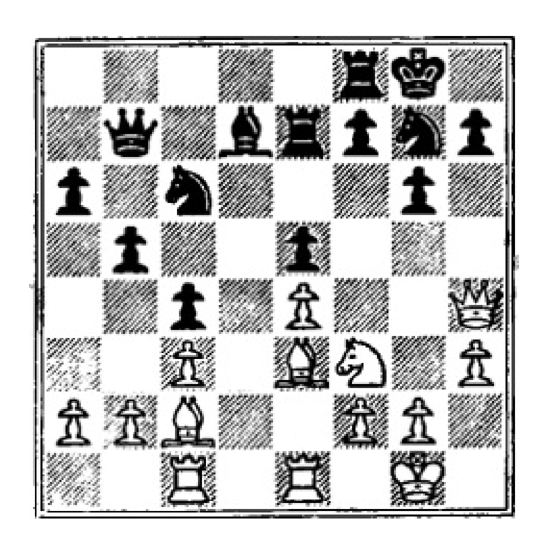
El caballo bloquea el ataque del alfil sobre la torre y está preparado para refutar *24*. D6A con *24*. … C4TR, repitiendo el recurso de amenazar a la dama.

¿Cómo continúan las blancas para forzar la victoria?

24. A3R!

¡Reorganizando sus piezas y trayendo reservas!

La primera jugada en la nueva formación gana tiempo con la amenaza de *25*. A5A, que gana el cambio.



24. … C3R

La única manera de impedir *25.* A5A, después de lo cual las blancas dominarían completamente las casillas negras.

25. D6A

¡Una vez más en la brecha! Las negras no pueden salvar la partida repitiendo jugadas: si *25.* … C2C; *26.* A5A, T3R (*26.* … C4TR; *27.* D4T, y las blancas ganan el cambio); *27.* D4T, TR1R; *28.* C5C, y la amenaza de mate acorralará a la torre en 3R.

25. … D2A

Las negras deben cuidar al vulnerable peón de rey.

26. A6T

Una vez más las blancas tienen su posición ideal, con las piezas firmemente plantadas en los agujeros cercanos al rey. A las negras les sería difícil ahuyentarlas, pues ya no tienen el anterior recurso de … C4TR.

26. … T1A

La torre debe huir ante el ataque del alfil. Si en lugar de ello se interpone el caballo, es un error al que sigue el mate instantáneamente.

27. TD1D

Antes de iniciar el ataque final, las blancas afirman su dominio de la posición apoderándose de la columna abierta de dama.

El siguiente paso (puesto que las negras tienen que esperar sin hacer nada) es *28.* T5D, atacando al peón del rey por tercera vez y amenazando con doblar las torres en la columna. Esto deberá ser suficiente para acabar con la resistencia si no se le ocurren a las blancas otros medios más rápidamente decisivos.

Adviértase que las blancas no han iniciado combinaciones dudosas de largo alcance. Su plan, que casi siempre ha perseguido aumentar su superioridad posicional, comprende *sólo unas cuantas jugadas.* El lector no debe dar crédito a

todas estas historias que le cuentan sobre maestros de ajedrez que analizan combinaciones intrincadas con decenas de variaciones y con treinta jugadas de anticipación. ¡No lo hacen, porque no es necesario que lo hagan!

Es mucho más fácil y oportuno prever unas cuantas jugadas y esforzarse por conservar un juego que sea, por lo menos, igual en cada fase. Está más acorde con el sentido común la victoria mediante la acumulación de pequeñas ventajas —fortalecer la posición propia gradualmente, minando al mismo tiempo la del adversario— que buscar la manera de aplastarlo con combinaciones asombrosas y ataques aventurados que requieran un sacrificio. Es más pertinente aplicar el orden y el método a nuestra manera de pensar que entregarse a infructuosas fantasías especulativas.

27. … T(2R)1R

La idea de las negras es la de reducir la presión ofreciendo el cambio de damas. Las blancas tendrán que aceptar o retirar su dama.

28. C2T!

¡Magnífica jugada! El caballo, que parecía tan bien colocado en 3AR. vuelve para aumentar la presión sobre las casillas negras.

28. … D1D

Continuando la acción de alejar a la dama blanca de su campo.

29. C4C!

Apoya a la dama y está listo, en caso de que se cambien las damas, a mantener el dominio sobre las casillas negras. Si las negras juegan *29*. … DxD; 30. CxD+, R1T; *31*. TxA gana una pieza para las blancas.

29. … D2R

Es inútil, pero no hay manera de salvar la partida: si *29*. … T2R; 30. A3R (amenaza con *31*. C6T+, R1A; *32*. D8T++), T1R; *31*. C6T+ R1A; *32*. DxPA++.

30. DxD

La jugada más sencilla. Si no hay mate en perspectiva. el maestro moderno se abstiene de hacer cabriolas. Sólo los aficionados pierden el tiempo, y por ello simplifica el juego y acaba con las posibilidades de resistir. Después de 30. … TxD; *31*. C6A+, R1T; *32*. TxA ganando una pieza, las negras no tienen probabilidad de complicar el final.

30. … Abandonan

Partida Número 10

DEFENSA FRANCESA

BLANCAS: Tarrasch
NEGRAS: Eckart

Nuremberg, 1889

1. P4R

Esta jugada inicial da salida a dos piezas, la dama y el alfil del rey. Y hace algo más que eso: deja libre una casilla para el rey y da otra al caballo del rey. Es cierto que el caballo se desarrolla mejor en 3AR, pero hay veces en que resulta conveniente llevarlo a 2R, quizá para ir a 5AR pasando por 3C. Es prudente aumentar la libertad de movimiento del caballo si con ello no se pierde tiempo. En cuanto al rey, no se pierde nada con darle también más espacio. Más de un rey se ha asfixiado por irreflexión o por descuido.

Consideremos este caso histórico, tomado de un torneo de segunda categoría celebrado en Dundee en 1893:

BLANCAS	NEGRAS
McGrouther	McCann
1. P4R	P4AD
2. C3AR	C3AD
3. P4D	PxP
4. CxP	P4R
5. C5A	CR2R
6. C6D++	

Y si este ejemplo parece exagerado, veamos otro que se verificó en Munich, también en un torneo menor:

BLANCAS	NEGRAS
Arnold	Boehm
1. P4R	P3AD
2. P4D	P4D
3. C3AD	PxP
4. CxP	C2D
5. D2R	CR3A
6. C6D++	

1. … P3R

Aunque no es tan agresiva como *1*. … P4R, esta jugada libera a dos piezas y tiene la ventaja de restringir las posibilidades de ataque de las blancas. Éstas no pueden jugar alguna apertura favorita a la que hayan dedicado tiempo y estudio, ni tampoco pueden ofrecer su peón de alfil para envolver a las negras en un peligroso gambito del rey.

La Defensa Francesa encierra gran energía potencial y es una magnífica arma contra un jugador agresivo que se deje llevar por el entusiasmo. No es fácil asaltar la posición de las negras, a pesar de que parezca poco sólida.

2. P4D

Enérgica y natural. De esta formación de peones, Staunton dijo hace más de cien años: "Suele ser ventajoso que los peones ocupen la parte media del tablero, porque allí retardan considerablemente los movimientos de las fuerzas enemigas. El peón de rey y el peón de dama están bien colocados en las cuartas casillas, pero no es fácil conservarlos en esa posición, y si se ve uno obligado a adelantar uno de ellos, su poder disminuye mucho".

2. … P4D

Las negras atacan al peón de rey dando mayor movilidad a su dama.

Es muy importante disputar el control del centro.

3. C2D

Las blancas tienen dos razones para desarrollar el caballo a 2D.

- Quieren evitar que el caballo quede clavado, como podría ocurrir después de *3*. C3AD.
- Están preparadas, en caso de un ataque sobre su peón de dama con *3*. … P4AD, a responder *4*. P3AD, apoyando el centro. Si se cambiaran los peones, recapturan con el peón del alfil y conservan un peón en el centro.

Es cierto que su alfil de dama está bloqueado, pero esta condición es sólo temporal. *Las piezas pueden dejar de estorbarse.*

3. … C3AR

Es éste uno de los raros casos en que esta jugada natural está fuera de lugar. Se nos ha dicho que los caballos de rey deben encontrarse en 3A, y así es, *pero sólo si pueden permanecer allí.* De nada sirve desarrollar una pieza a una buena casilla si puede ser desalojada inmediatamente de ella.

La jugada del caballo negro es rutinaria, automática, mecánica y, por lo mismo, imprudente. Para que sea buena, una jugada debe conformarse a los requerimientos

de la posición. El ajedrez no es cosa de memorizar un orden fijo de mover las piezas.

El comportamiento apropiado de las negras debió haber sido luchar por el control del centro mediante *3*. … P4AD, permitiendo de paso que su dama use otra diagonal y tenga acceso al flanco de dama.

4. P5R

¿Por qué las blancas hacen caso omiso del consejo de Staunton de conservar dos peones en la cuarta fila? Saben que el peón puede ser más débil en 5R, pero sopesan las fuerzas y las debilidades. En 5R, el peón aleja al caballo de su posición más útil y lo envía a otra casilla en que estorba los movimientos de otras piezas.

Claramente, el valor de ésta o de cualquiera otra jugada se determina estimando los beneficios que rinde contra las desventajas que pueda traer.

4. … CR2D

Es casi la única jugada que queda. Si *4*. … C5R; *5*. A3D como respuesta amenaza con capturar, y gana un peón. A las negras les quedaría la triste disyuntiva de *5*. … CxC; 6 AxC, dejando dos piezas en juego para las blancas y ninguna para las negras, o *5*. … P4AR; *6*. D5T+, P3C, y las negras, con tantos peones fijos en casillas blancas, quedan debilitadas orgánica y permanentemente en las casillas negras.

5. A3D

Las blancas mueven sus piezas del flanco del rey para facilitar el enroque en ese lado.

5. … P4AD

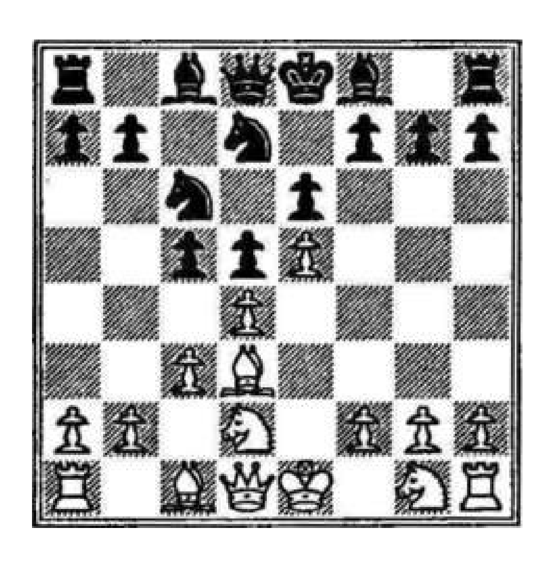
Muy bien, pues las negras no deben posponer el intento de librar su posición constreñida. La jugada del peón ataca al centro y abre otro camino para la dama negra.

6. P3AD

Prontas para responder a *6*. … PxP con *7*. PxP y mantener la cadena de peones que tanto entorpece al enemigo.

6. … C3AD

El caballo se desarrolla a tiempo, pues el peón de dama se encuentra atacado dos veces.



7. CR2R!

Una de las raras ocasiones en que el caballo debe estar aquí en lugar de pasar a 3AR. Es cierto que 3AR debería ser ocupada por un caballo, pero las blancas se darán maña para tener uno allí. Su plan consiste en llevar su caballo de dama a 3AR, liberando al mismo tiempo a su alfil de dama.

7. … D3C

Las negras aumentan la presión sobre el peón de dama, amenazando con ganarlo mediante *8*. … PxP; *9*. PxP, CxPD; *10*. CxC, DxC.

8. C3A!

El prudente desplazamiento del caballo protege al peón y prepara la escena para la aparición del alfil de dama.

Seguramente algún astuto lector descubrirá que el juego de las negras hasta este punto, incluyendo *3*. … C3AR, que he censurado, fue adoptado nada menos que por Capablanca en su partida con Alekhine en Avro en 19*38*. Aparte la circunstancia de que Capablanca, como consecuencia de su juego inferior en la apertura, quedó tan ceñido que tuvo que rendirse teniendo casi todas sus piezas en el tablero, no es prudente que el jugador de tipo medio experimente con jugadas cuyos efectos nocivos rara vez son superados por los grandes maestros.

8. … A2R

Otra jugada plausible, pero demasiado pasiva. Para bien o para mal, las negras deberían esforzarse por destruir la cadena de peones que constriñe a sus piezas, mediante *8*. … P3A o con *8*. … PxP; *9*. PxP, A5C+.

Este último procedimiento habría tenido la sanción de Nimzovich, quien dice: "Nunca es demasiado pronto para iniciar las operaciones de liberación en la región de una cadena de peones", y recomienda un ataque sobre la base de la cadena como necesidad estratégica.

9. O-O

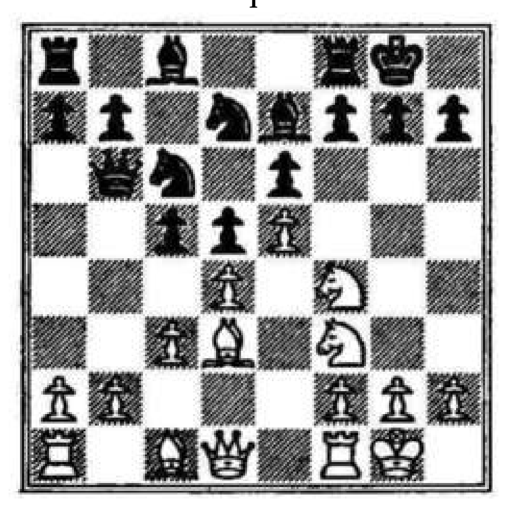
Es necesario llevar al rey a un lugar más seguro antes de emprender cualquier acción violenta.

9. … O-O

Las negras continúan jugando un ajedrez mecánico, inconscientes del posible peligro. Con esta jugada pierden la última oportunidad de atacar la cadena de peones con *9*. … P3A.

10. C4A!

Poniendo fin a cualquier posibilidad de alterar el alineamiento de los peones, pues *10*. … P3A es refutada con *11*. CxPR, mientras que *10*. … PxP; *11*. PxP, CxPD; *12*. CxC, DxC; *13*. AxP+ descubriendo un ataque sobre la dama, es inconcebible.



10. … C1D

Las negras reconocen por fin que sus piezas serán impotentes hasta que eliminen del tablero al molesto peón blanco del rey. Por lo tanto, protegen a su peón de rey de manera que puedan jugar *11*. … P3A y romper la formación de peones.

11. D2A

Amenaza evidente sobre el peón de torre del rey. El propósito profundo de esta jugada es el de obligar a los peones que se encuentran cerca del rey a moverse hacia adelante.

El adelanto de cualquier peón que rodea al rey debilita la estructura defensiva y se traduce en debilitamiento permanente que puede ser explotado, mientras que el peón que avanzó suele convertirse en fácil blanco de un ataque

11. … P4A

¿Qué otra cosa les queda? Si las negras juegan *11*. … P3TR o *11*. … P3C, nunca podrán jugar después … P3A sin hacer que la casilla 3CR sea vulnerable a la invasión de las piezas blancas o se convierta en el punto focal de un ataque con sacrificio que demolería su flanco del rey.

12. PxP a. p.

Afloja la presión sobre las negras, pero abre líneas para el ataque. Las líneas abiertas favorecen al jugador cuyo desarrollo sea superior y cuyas piezas tengan mayor movilidad.

12. … CxP

No solamente para que el caballo vuelva al juego, sino también para defender al peón de torre, que otra vez está amenazado.

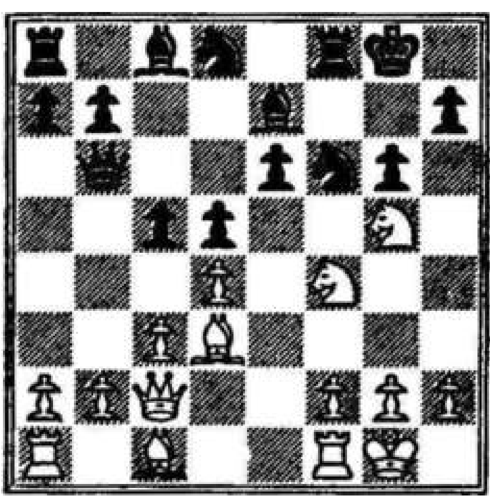
13. C5C

Amagando nuevamente al peón, esta vez con una amenaza de *14*. AxP+, R1T (ó *14*. … CxA; *15*. DxC++); *15*. C6C++.

13. … P3C

Obligada, pues *13*. … P3TR salva al peón, pero lleva al mate.

Con el adelanto del peón de caballo se pone a la vista un blanco sobre el cual las blancas dirigen un ataque. Pueden idear un golpe decisivo que arruinará la estructura defensiva de las negras.



14. AxP!

Sacrificio que debe ser aceptado, pues de otra manera las negras quedan con un peón de desventaja, sin obtener en cambio otra cosa que la desorganización de su posición. Si intentan *14*. … P3T, entonces *15*. A7T+, R2C (ó *15*. … R2A; *16*. D6C++); 16 D6C+, R1T; *17*. DxP, y resulta irresistible la amenaza de mate con el caballo, así como la de jaque a la descubierta.

14. … PxA

Sólo queda un peón solitario de los tres que rodeaban al rey, y el que queda no durará mucho tiempo en este mundo.

15. DxP+

Con esta dramática entrada en la escena, la dama, ayudada por los dos caballos,

obtendrá pronto la sumisión.

15. … R1T

La única jugada.

16. D6T+

Desocupando la casilla 6C para el caballo.

16. … R1C

Interponiendo el caballo para evitar el mate.

17. C6C

Y no se puede evitar la amenaza de mate con *18*. D8T ó *18*. CxA.

Partida Número 11

PARTIDA DE PEÓN DE DAMA
(Sistema de Colle)

BLANCAS: Flohr
NEGRAS: Pitschak

Bilin, 1930

1. P4D

En ajedrez no se puede ganar sacando un as. No hay jugada en la apertura que sorprenda a un jugador, por mediocre que éste sea.

Lo que se puede hacer es imponer el orden y el método en el comportamiento de esta fase, de manera de obtener una posición favorable, si no superior. Todo lo que se requiere es seguir algunas sencillas reglas para obtener un desarrollo sólido:

- Comenzar con *1*. P4R ó *1*. P4D, pues cualquiera de estas dos jugadas libera dos piezas.
- Plantar cuando menos un peón en el centro y apoyarlo sólidamente. Los peones del centro evitan que las piezas enemigas ocupen las mejores casillas.
- Siempre que sea posible, sacar los caballos antes que los alfiles. Hablando en términos generales, los caballos cumplen mejor su misión en 3AR y 3AD, donde su poder adquiere proporciones tremendas para la defensa, así como para la ofensiva.
- De dos jugadas de desarrollo, seleccionar la más agresiva. Desarrollar con una amenaza, de ser posible.
- Mover cada pieza una sola vez en la apertura. Colocarla inmediatamente en la casilla donde domine el centro y donde tenga las mayores probabilidades de atacar.
- Mover solamente uno o dos peones en las primeras fases de la partida. Jugar con las piezas.
- Desarrollar las piezas con el propósito de controlar el centro, ya sea ocupándolo o dominándolo a distancia.
- Desarrollar la dama, pero cerca del propio campo para evitar que la hostiguen los peones o las piezas menores.
- No perseguir a los peones a costa del desarrollo.
- Obtener la seguridad del rey mediante el pronto enroque, preferiblemente en el flanco del rey.

Capablanca lo resumió todo cuando dijo: "Lo principal es desarrollar las piezas rápidamente: ponerlas en juego tan pronto como sea posible".

Ahora volvamos a Flohr y Pitschak:

La primera jugada de las blancas fija un peón en el centro y libera dos piezas.

1. … C3AR

Las negras sacan su caballo a la posición más favorable y evitan que las blancas continúen con *2*. P4R.

2. C3AR

Napier recuerda que en la primera de varias lecciones que tomó con Steinitz, el campeón del mundo le dijo: "Seguramente usted saca su caballo a cada lado antes del alfil. ¿Y sabe usted por qué?". Napier dice que no pudo dar una respuesta inteligente. Steinitz continuó explicando: "Una razón es que se sabe dónde debe estar el caballo antes de saber lo mismo del alfil; la certeza es un amigo más conveniente que la duda".

2. … P3R

Las negras posponen la franca respuesta *2*. … P4D, que las lleva a las lineas regulares del gambito de dama. En cambio, abren una linea para el alfil de rey.

3. CD2D

Maniobra típica del caballo en el ataque de Colle: el caballo ejerce presión sobre la casilla crítica 4R sin bloquear la columna del alfil.

3. … P4A

Las negras descargan un golpe sobre el peón de dama con el propósito de obtener el control del centro. Este empuje es casi obligatorio en las aperturas de peón de dama, pues las negras deben esforzarse por perturbar la formación central de las blancas.

La amenaza inmediata es *4*. … PxP, de manera que la recaptura con *5*. CxP deja a las blancas sin peón en el centro.

4. P3R

Apuntala al peón de dama y da salida al alfil del rey.

4. … P3CD

También las negras apoyan a su peón adelantado y se preparan para flanquear el alfil de dama.

5. A3D

Práctica habitual en este sistema de ataque: el alfil une su fuerza a la presión ejercida sobre 4R en preparación para un avance del peón de rey, que abrirá líneas de

ataque para las piezas que se encuentran en el fondo. El alfil apunta también al peón de torre de rey de las negras, magnífico blanco después de que el rey se enroque en ese lado.

5. … A2C

Esta jugada resuelve uno de los principales problemas de las negras en las aperturas de peón de dama: la disposición eficaz del alfil de dama. Por medio de esta disposición de flanqueo, el alfil domina la diagonal mayor del tablero y participa en la lucha por el dominio de la casilla 4R de las blancas, casilla estratégica en el sistema Colle de ataque.

6. O-O

Como parte del proceso de desarrollo, las blancas protegen a su rey del peligro y acercan su torre a las columnas centrales.

6. … A2R

A pesar de su modesta apariencia, hay gran energía latente en la colocación de este alfil en 2R. Está lo bastante cerca de su propio campo para defender al rey y, a pesar de ello, puede maniobrar fácilmente para colocarse en una posición más agresiva si la ocasión lo requiere.

7. P4A

La tranquila jugada *7*. P3A está más acorde con el espíritu de la formación de Colle, a fin de brindar apoyo al peón de dama. El peón de rey queda entonces libre para avanzar, y si las negras juegan en cualquier tiempo … PxP, las blancas recapturan con el peón de alfil y mantienen un fuerte peón en el centro.

La idea de la jugada del texto, aparentemente, es la de evitar que las piezas negras usen su casilla 4D como pivote para sus movimientos en el tablero.

7. … O-O

Las negras continúan tranquilamente su tarea de convocar a todas sus tropas. De un solo golpe aparece su torre en la escena al mismo tiempo que el rey se retira a lugar seguro.

8. P3CD

Claramente con el fin de desarrollar el alfil en 2C. Este flanqueo del alfil no es procedimiento convencional en el sistema de Colle, pero Flohr tuvo quizá el deseo de poner a prueba algunas ideas propias.

8. … P4D

Las negras aprovechan la oportunidad de disputar la posesión del centro. Ponen también fin al proyectado avance del peón blanco del rey, pues dominan la casilla

crítica (4R de las blancas) con caballo, peón y alfil, mientras que las blancas sólo tienen dos piezas que la amenacen.

Es cierto que la diagonal del alfil de dama está bloqueada, pero esta condición sólo es temporal.

9. D2A

Considerablemente mejor hubiera sido el sencillo desarrollo del alfil de dama a 2C, para el que se prepararon con la jugada anterior.

El propósito de *9*. D2A es el de obtener el control de 4R y evitar que las blancas establezcan una avanzada en esa casilla con *9*. … C5R. La desventaja de esta jugada es que permite que las negras tomen la iniciativa y, a partir de entonces, dirijan el curso de los acontecimientos.





Enérgica jugada que combina desarrollo, intenciones agresivas y profilaxis.

Desarrollo, pues el caballo se coloca inmediatamente en la casilla más adecuada.

Agresividad, pues el caballo amenaza con saltar a 5C, atacar a la dama y al alfil y obligar al cambio que elimina del tablero al peligroso alfil del rey.

Profilaxis, pues evita *10*. P4R, cuya continuación sería *10*. … C5CD; *11*. D3A, CxA; *12*. DxC, PxPR, y las negras ganan una pieza.

10. P3TD

Las blancas deben conservar su valioso alfil de rey.

Desgraciadamente, el tiempo perdido al verse obligadas a hacer una jugada del peón es costoso, como veremos.

10. … PxPD

Las negras cambian con el fin de despejar la posición en el centro y abrir la columna del alfil para comodidad de la torre de dama.

11. PAxP

La captura alternativa con *11*. PRxP no era agradable, pues la respuesta *11*. …

PxP obliga a *12*. DxP (de otra manera, el peón de dama de las blancas está perdido), en que *12*. … T1AD ejerce incómoda presión sobre el centro de las blancas. Otra posibilidad en lugar de la jugada del texto es *11*. CxP, CxC; *12*. PxC, PxP; *13*. DxP (para salvar al peón de dama), T1A; *14*. D4T, A3A; *15*. DxP (ó *15*. D4A, AxPC y las negras ganan fácilmente), T1T, y las negras ganan la dama.

11. … DxP

Las negras capturan un peón con esto y (por si no fuera suficiente) se apoderan del ataque.

La dama no está en peligro, pues las piezas blancas no se encuentran suficientemente desarrolladas para causarle ninguna incomodidad.

12. PxP

Las blancas abren la posición para tener algún contrajuego. Tienen la esperanza de utilizar la columna del rey para su torre y la casilla 4R como pivote para sus piezas.

La atractiva jugada *12*. P4R, en lugar de ésta, no gana mucho, porque después de *12*. … D4TR, la vital casilla 4R es ocupada por un peón, haciéndola inalcanzable para las piezas, en tanto que las negras se benefician por tener un peón pasado en la columna de dama.

12. … CxP

Un ataque sobre la dama que gana tiempo, pues las blancas deben perder una jugada con su dama.

13. D1C

Evidentemente, no conviene *13*. CxC, pues la dama negra interviene con mate instantáneo, mientras que *13*. D2C, CxC+; *14*. CxC, DxA cuesta una pieza. Si *13*. D3A, las negras juegan *13*. … TR1D seguido por *14*. … TD1A, y nuevamente la dama tiene que huir.

Probablemente la jugada del texto de las blancas es el mal menor.

13. … TR1D

Intensificando la presión sobre la columna de dama, particularmente sobre el alfil, cuya vida está amenazada por *14*. … CxC+; *15*. CxC, DxA; *16*. DxD, TxD.

14. C1R

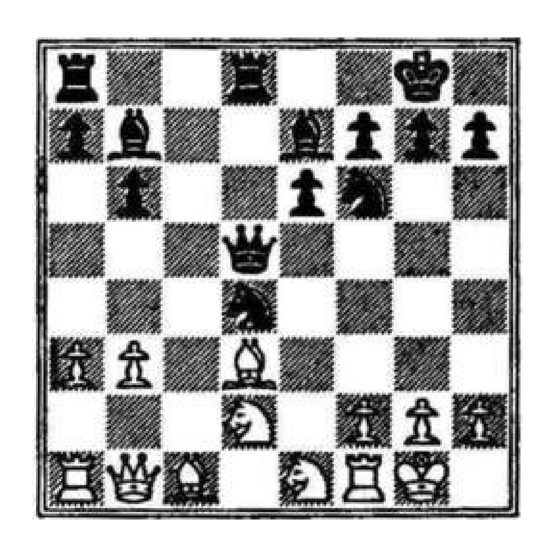
Las blancas protegen a su alfil, así como al vulnerable peón de caballo del rey.

Contra *14*. A2A, las negras pueden escoger entre estos temas:

- Simplificación (teniendo un peón de ventaja), mediante *14*. … CxA.
- Aumento de la presión con *14*. … TD1A, haciendo que el alfil se retire a la

primera fila.

- Combinación, mediante *14.* … C7R+; *15.* R1T, A3T (amenazando con ganar el cambio mediante *16.* … C6A); *16.* T1R, C5C; *17.* C4R, DxC!; *18.* AxD, CxPA++.



14. … D4TR!

No hay amenaza visible en esta jugada de la dama. ¡Las negras amenazan con amenazar! Intentan asaltar la fortaleza blanca de peones con su dama apoyada por una pieza menor, como, por ejemplo, mediante *15.* … A3D ó *15.* … C5C. Esto obligaría a uno de los peones a abandonar su base y crear debilidades que las negras podrían explotar. El mismo peón amenazado sería susceptible al ataque, o podrían abrirse caminos que condujeran al rey.

Esta destrucción de los cimientos es un interesante proceso para convertir una posición aparentemente fortificada en otra vulnerable al asalto.

15. A2C

Las blancas no tienen defensa adecuada (especialmente contra amenazas nebulosas), por lo que continúan desarrollando sus piezas. Cuantas más tenga en juego, mejores probabilidades tendrá de sobrevivir a la inminente tormenta.

15. … A3D

Con una sencilla, pero inconfundible amenaza: ¡mate!

¿Cómo se defienden las blancas?

- Si *16.* C(1R) 3A, CxC+; *17.* CxC, AxC; *18.* PxA, DxPT++.
- Si *16.* P4A, A4A (amenazando *17.* … C7R+ doble; *18.* R1T, C6C++); *17.* R1T, C5C; *18.* P3TR, DxP+, y mate en la siguiente jugada.
- Si *16.* P3T, D4R (buscando otra vez el mate en 7T); *17.* P3C, D4D (intentando ahora *18.* … D8T++); *18.* P3A, D4CR, y el juego de las blancas se hace añicos.

16. P3C

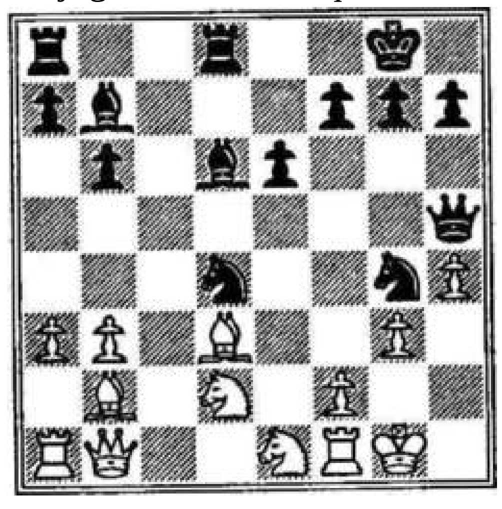
Por un proceso de eliminación, la única defensa, si existe alguna todavía.

16. … C5C

El peón de caballo de las blancas ha tenido que dar un paso adelante. Ahora, la amenaza de *17.* … DxP++ obliga a avanzar el peón de torre.

17. P4TR

Las blancas no tienen otra jugada sino ésta, que mantiene alejada a la dama.



17. … DxP!

¡Jugada brillante! No por el hecho de que se ofrezca la dama, sino porque representa una culminación apropiada a la explotación sistemática de las debilidades de peones creadas tan perspicazmente.

Las negras agregan la amenaza de mate en 8T a la que ya tenían de dar mate en 7T.

18. Abandonan

A las blancas no les interesa tomar la dama, pues la respuesta *18.* … A7T++ caería como un rayo.

Partida Número 12

APERTURA INGLESA

BLANCAS: Pitschak
NEGRAS: Flohr

Liebwerda, *1934*

1. P4AD

A pesar de que sólo se libera una pieza con esta jugada, contra dos que quedan libres mediante *1*. P4R *ó 1*. P4D, la apertura inglesa es una de las armas más formidables en el arsenal de las blancas. Seduce a quienes gustan de la originalidad desde el principio mismo, ya que permite maniobrar las piezas sin venir a las manos demasiado pronto con el enemigo. En muchas formas de esta iniciación de la partida, las blancas no intentan siquiera ocupar el centro. Dejan que las negras acumulen piezas y peones allí, y luego las atacan desde los lados. Pueden flanquear sus alfiles, por ejemplo, y atacar el centro desde lejos a fin de minarlo.

Si las blancas quisieran morigerar su originalidad con la precaución, pueden transponer la apertura inglesa a alguna forma de apertura de peón de dama y, a pesar de ello, conservarían un magnífico juego.

1. … P4R

Las negras se desarrollan en la forma tradicional y prudente: plantan un peón en el centro y liberan dos piezas para que entren en acción.

2. C3AD

Las blancas sacan una pieza en lugar de adelantar un peón central. Efectivamente, si *2*. P4D, PXP; *3*. DxP, C3AD, la dama debe retirarse y perder una jugada. O si *2*. P4R, quedan con un peón de dama retrasado, en tanto que el alfil del rey no puede llegar a 4AD.

2. … C3AR

Las negras cuidan el orden de sus jugadas. La del caballo no es sólo el desarrollo rutinario de una pieza: su propósito es el de contrarrestar la presión del caballo blanco y del peón sobre la casilla 5D de las blancas.

3. P3CR

Con la clara intención de hacer espacio para el alfil en 2C, donde actuarán en una diagonal y contribuirá también a aumentar la presión sobre 5D.

3. … P4D!

Las negras liberan su juego abriendo nuevos caminos para las piezas del flanco de dama. Simultáneamente con ello, dan el quién vive al peón blanco del alfil.

4. PxP

Las blancas se complacen en cambiar un peón del flanco por un peón central. Al mismo tiempo, su columna del alfil de dama, libre ahora de peones, ofrece buenas perspectivas para su torre de dama cuando llegue a 1AD.

4. … CxP

Esta clase de capturas es prácticamente obligatoria. Posponerla podría dar tiempo a las blancas para proteger y asegurar la ganancia de un peón.

5. A2C

Desarrollan una pieza con ganancia de un tiempo: ataque sobre el caballo.

En los viejos tiempos, quizá las blancas habrían contestado con *5*. … A3R, protegiendo al caballo y desarrollando simultáneamente otra pieza. En la actualidad, los jugadores consideran sospechosas incluso las jugadas más naturales en su búsqueda por la verdad (y nuevas formas de ganar).



5. … C3C!

¡El alfil puede esperar! Quizá sea necesario para algo más que un papel de simple apoyo.

Además, desde este punto ventajoso, el caballo ejerce gran influencia en la casilla central 4D. Y hay otro factor sutil en la jugada del caballo, un factor que utiliza con frecuencia el maestro moderno. El caballo se aprovecha del desarrollo flanqueado del alfil y deja sentir su peso sobre la casilla 5AD, *debilitada por la ausencia del alfil*.

No nos adelantaremos a los acontecimientos si revelamos al lector que el caballo, como se verá después, está hermosamente colocado para descargar un golpe definitivo.

6. C3A

Nuevamente una de las piezas blancas se desarrolla con una amenaza: esta vez contra el peón del rey.

6. … C3A

Las negras se defienden en la forma más natural y sencilla, colocando el caballo de dama en su puesto más eficaz.

A pesar de que las negras tienen menos piezas en juego que las blancas, su juego no es inferior. Tienen un peón en el centro, y sus alfiles, que no se han desarrollado todavía, poseen grandes potencialidades, pues su alcance es mayor que el de las blancas.

7. O-O

Las blancas no se comprometen, sino que ponen a buen recaudo a su rey y movilizan una de sus torres.

7. … A2R

Como en la partida anterior, la modesta posición del alfil en 2R es engañosa: está preparado para tener a raya a los invasores y también para iniciar el ataque.

8. P3D

Hace espacio para que el alfil de dama tome parte en el juego.

8. … O-O

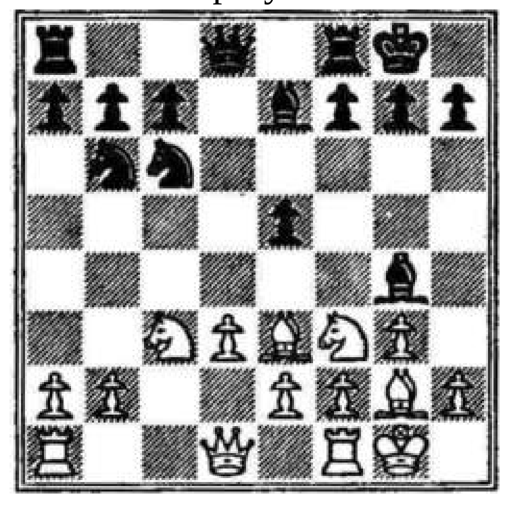
Aleja al rey de la zona peligrosa y pone en acción a una de las torres.

9. A3R

Con el alfil en esta casilla, las blancas pueden jugar *10.* P4D y eliminar al estorboso peón central de las negras.

9. … A5CR!

Excelente despliegue, pues el alfil tiene un gran poder de restricción sobre el flanco del rey blanco, así como sobre el proyectado avance del peón de dama.



Si las blancas intentan *10*. P4D, es difícil refutar la respuesta *10*. … C5A. Si las blancas responden con *11*. CxP, entonces, después de *11*. … C(3A)xC; *12*. PxC, CxA; *13*. PxC, quedan con una destartalada columna de peones en la columna del rey. O si las blancas juegan *11*. D1A (para salvar al peón del rey y recapturar en 3R con la dama), entonces *11*. … CxA; *12*. DxC, PxP; *13*. D4R, AxC, seguido por *14*. … PxC gana una pieza para las negras.

La mejor línea para las blancas es, probablemente, *10*. C4TD a fin de llevar el caballo a 5AD, casilla que las blancas deben esforzarse por controlar en las aperturas del peón de dama y otras afines. O pueden continuar desarrollándose con *10*. T1A y entonces considerar la maniobra del caballo.

10. P3TR

Jugada inducida por el deseo de hacer que el molesto alfil declare sus intenciones: ya sea tomar el caballo o alejarse de las cercanías. Desgraciadamente, jugadas como ésta, dictadas más por el instinto que por la razón, tienen un efecto nocivo sobre la posición enrocada, pues la estructura se debilita. Una vez que se mueven los peones cercanos al rey, quedan susceptibles al ataque, a pesar del grupo de piezas dispuestas en su torno para protección.

10. … A4T

El alfil se retira una casilla, pero mantiene la presión. A pesar de la restringida movilidad del alfil, su continuo ataque es más molesto para la posición de las blancas (y para la condición de su ánimo) que lo sería si volviera a 3R, donde goza de mayor libertad, pero no perturba al adversario.

11. T1A

Evidentemente, a fin de controlar la columna del alfil y, quizá, para preparar un ataque sobre el flanco de dama.

Una buena alternativa sería *11*. D3C, seguida, cuando sea posible, por TD1D y P4D con el fin de abrir la columna de dama para las torres y tener algún contrajuego en el centro. *La acción en el centro es el mejor específico contra un ataque en el flanco del rey*.

11. … D2D

¡Todas las piezas deben poner su grano de arena! La dama se mueve sólo un paso hacia adelante y domina una gran diagonal.

El desarrollo de la dama sirve para otro fin, pues la primera fila queda libre para las torres. Pueden hora desplazarse al centro y controlar las columnas más importantes.

12. C4TD

La idea de las blancas es crear una distracción apoderándose de 5AD con su caballo y manteniendo a las negras ocupadas con las amenazas en el flanco de dama.

Despreciando las jugadas defensivas rutinarias, como, por ejemplo, *12*. R2T, las negras desatan un ataque con *12*. … P4A y *13*. … P5A, y el peón demolerá la formación de peones del flanco de rey de las blancas.

12. … AxC.

Poniendo a las blancas en una desgraciada alternativa para recapturar: si toman con el peón, su peón de dama queda aislado y débil; si toman con el alfil, pierden un peón inmediatamente.

13. AxA

Las blancas entregan el peón de torre esperando ganar un peón rápidamente en el siguiente cambio de piezas.

13. … DxPT

Después de esta captura, las perspectivas de ataque de las negras son muy brillantes. Sin molestarse en analizar los pequeños detalles, pueden imaginar líneas victoriosas de juego que se inician con *14*. … P4A seguida por *15*. … P5A, para destruir el peón de caballo de las blancas (que es la clave de la estructura defensiva), o por *15*. … T3A, para luego llevar la torre a 3CR o a 3TR.

14. A(3A)xC

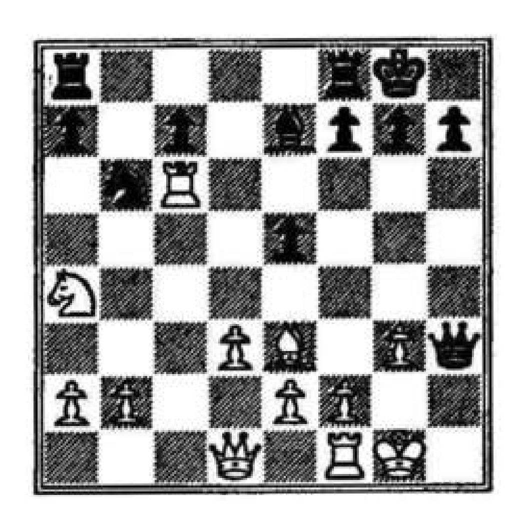
Mejor que esta jugada, que recupera al peón, es *14*. A2C para alejar a la dama de las cercanías de su rey.

14. … PxA

Obligada, pero no es una obligación agradable. Las negras se complacen al ver el fin de este alfil.

15. TxP

Hay ahora igualdad de material, pero el rey blanco está en peligro, pues la dama le pisa los talones.



15. … C4D!

¡Jugada tremenda! Una amenaza de este caballo bellamente centralizado es *16*. … CxA; *17*. PxC, DxP+; *18*. R1T, D6T+; *19*. R1C, A4C y el juego de las blancas queda en ruinas; otra amenaza es *16*. … C3A, seguido por *17*. … C5C y *18*. … D7T++.

16. D1R

Jugada incómoda que es absolutamente necesaria para salvar el peón del caballo de *16*. … CxA; *17*. PxC, DxP+. Si cayera este peón, su rey no podría soportar el ataque.

Las blancas pueden haber pretendido jugar *16*. A5A, con lo que, después de *16*. … C3A, podrían haber ofrecido resistencia con *17*. TxC, AxT; *18*. AxT, pero en el último momento vieron esta refutación: *16*. A5A, AxA; *17*. CxA, C3A, y a fin de impedir *18*. … C5C y *19*. … D7T++, tendrían que haber entregado la torre por el caballo, lo que hubiera significado la derrota.

16. … P4A!

No inmediatamente *16*. … C3A, pues *17*. P3A mantiene alejado al caballo (adviértase cuán esencial es tener protegido al peón del caballo).

Con esta última jugada, las negras se preparan para jugar *17*. … P5A. Si entonces *18*. PxP, TxP; *19*. AxT, CxA, y las negras dan mate en 7C. Si las blancas no toman el peón, sino juegan *18*. A5A, las negras ganan con *18*. … P6A (amenazando *19*. … D7C++); *19*. PxP, C5A (buscando otra vez el mate); *20*. PxC, T4A, y las blancas no pueden impedir *21*. … T4T, seguida por mate.

17. A5A

Con la remota probabilidad de resistir después de *17*. … AxA; *18*. CxA, C3A; *19*. P3A, o si *17*. … C3A, con *18*. TxC.

Si las blancas intentan librarse del molesto caballo negro mediante *17*. C3A, las negras prosiguen el ataque con *17*. … C3A; *18*. P3A, C4T (concentrándose sobre el vital peón del caballo); *19*. A2A, A5T (acumulando nuevos golpes sobre el peón); *20*. PxA, C5A, y obtienen el mate en 7C.

17. … P5A!

No sólo para atacar al peón del caballo, sino para permitir que la torre pase a 4A y 4T a fin de apoyar a la dama en la operación del mate.

18. AxA

Las blancas cambian para reducir el número de piezas que acosan al rey. Confían en la sencilla recaptura con *18*. … CxA, y el caballo, que ya no está centralizado, es menos amenazador.

Si en lugar de ello juegan *18*. P4CR para mantener alejada a la torre, las negras tienen tres fáciles victorias a la mano:

a) *18*. … P6A; *19*. PxP, C5A, seguido por mate en 7C.

b) *18*. … DxP+; *19*. R2T, T4A, y mate con la torre.

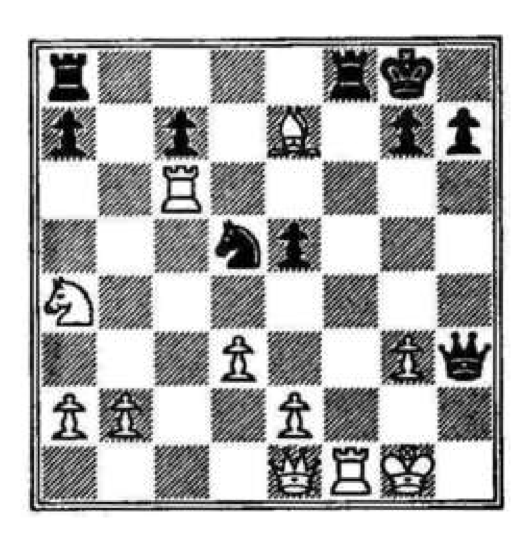
C) *18*. … DxP+; *19*. R2T, P6A; *20*. T1C, D5T++.

18. … PxP

Con la sencilla y brutal amenaza de *19*. … D7T++.

19. PxP

La única respuesta



19. … C6R!

Amenaza *20*. … D7C++.

20. Abandonan

No hay defensa: si *20*. T2A, DxP+; *21*. R1T, TxT gana fácilmente, o si *20*. TxT+, TxT; *21*. D2A, TxD; *22*. RxT, D7C+; *23*. RxC, DxT, y el resto es elemental.

Flohr se venga de haber perdido la partida anterior con Pitschak adoptando la técnica con que fue derrotado. Debilita los peones que rodean al rey enrocado y luego destrozan las defensas con un ataque devastador.

Partida Número 13

DEFENSA FRANCESA

BLANCAS: Dobias
NEGRAS: Podgorny

Praga, 1952

1. P4R

Es ésta una de las mejores formas de iniciar lo que ha de ser una carrera y una lucha: una carrera para sacar rápidamente las piezas llevándolas a casillas donde pueden actuar más eficazmente; una lucha para ganar el control del centro.

De un solo golpe el peón del rey se apodera de una importante casilla del centro y ataca otras dos, al mismo tiempo que la dama y el alfil controlan otras nueve casillas.

1. … P3R

Jugada tranquilamente agresiva que se prepara para disputar el centro a las blancas con *2*. … P4D.

Esta defensa tiene el mérito de rehuir las numerosas y fuertes aperturas que las blancas pueden jugar después de la acostumbrada respuesta *1*. … P4R.

2. P4D

De una jugada semejante, Philidor, en su *Ajedrez Analizado* (1791), dice: "Este peón hace dos jugadas por dos razones muy importantes: la primera es la de evitar que el alfil del rey adversario juegue contra el peón del alfil del rey; y la segunda, fortalecer a los peones en la mitad del tablero, lo cual es de gran importancia para coronar".

En la actualidad podemos seguir todavía el consejo.

2. … P4D

Ataque sobre el peón del rey que inmediatamente disputa el centro.

3. C3AD

De los diversos cursos abiertos para las blancas (adelantar el peón del rey, cambiar peones, sacrificar el peón central o protegerlo), adoptan el que las capacita para desarrollar una pieza y conservar la presión.

3. … PxP

Dando temporalmente a las blancas mayor libertad de acción, pero las negras esperan poder jugar más tarde … P4AD para destruir al molesto peón de dama.

4. CxP

La recaptura deja a las blancas con un ligero filo en su caballo centralizado y la posición de los peones.

4. … CD2D

Preparando un apoyo para el desarrollo del caballo del rey a 3AR. Si las blancas cambian entonces caballos, pueden las negras recapturar con el caballo de dama.

Si en lugar de ello hubieran jugado *4*. … C3AR, viene entonces *5*. CxC+, y las negras tienen que desorganizar sus peones del flanco del rey con *5*. … PxC o capturar con la dama y arriesgarse a ser hostigadas por las piezas menores. Una muestra de lo que podría suceder (después de *4*. … C3AR; *5*. CxC+, DxC) es esta pequeña trampa: *6*. C3A, A2D (para apoderarse de la diagonal central); *7*. A3D, A3A; *8*. A5CR, AxC; *9*. D2D!, DxP; *10*. A5C+, y las blancas ganan la dama.

5. C3AR

La mejor forma posible de poner al caballo de rey a trabajar: desarrollándolo a 3AR, donde tiene enorme influencia sobre el centro y donde resulta incomparable para defender al rey enrocado.

5. … A2R

Jugada reservada de desarrollo (saca una pieza de la primera fila y ayuda rápidamente al rey para que se enroque). pero no tan buena como la convencional *5*. … CR3A.

Si las negras intentan mejor el flanqueo para su alfil de dama (tentador, en virtud de que el caballo blanco está expuesto), hay una bonita trampa en que pueden caer: *5*. … P3CD; *6*. A5CD, A2C; *7*. C5R! AxC (ó *7*. … A1A; *8*. A5C, CR3A; *9*. C6A, ganando la dama); *8*. AxC+, R2R; *9*. A6A!, y las negras tienen que perder algún material.

6. A3D

Quizá es más penetrante que *6*. A4AD, pero cualquiera de las dos jugadas coloca al alfil en una buena posición y despeja la primera fila para enrocar en el flanco del rey.

6. … CR3A

También las negras se preparan para poner a su rey en seguridad desarrollando (por fin) su caballo de rey.

7. D2R

Las blancas desarrollan una pieza y apoyan a su caballo central con dama y alfil.

Esta jugada restringe más la posición de las negras que *7*. CxC+, AxC, en que las negras pueden iniciar un ataque sobre el centro de las blancas con … P4A.

7. … O-O

El rey busca la seguridad en el rincón. No era fácil la maniobra *7*. … CxC; *8*. AxC, C3A, pues *9*. AxPC, AxA; *10*. D5C+, seguida por *11*. DxA gana un peón para las blancas.

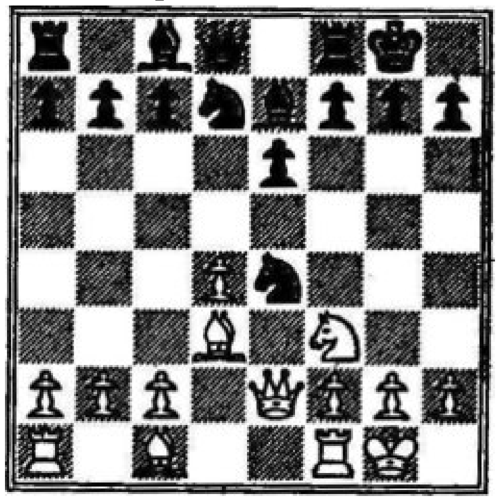
8. O-O

El enroque no persigue tanto escapar del peligro cuanto permitir que la torre del rey tome parte activa en el juego.

La posición de las blancas es tan prometedora que les ofrece una buena línea de ataque en *8*. A5CR, CxC; *9*. DxC, P3CR (de ninguna manera *9*. … C3A para prevenir el mate, pues *10*. AxC gana de inmediato); *10*. P4TR, y las blancas pueden enrocar en el flanco de dama y asaltar los bastiones enemigos con sus peones del flanco de rey.

8. … CxC

Las negras cambian para tener espacio donde moverse.



9. DxC!

¡Se apodera del tablero con amenaza de mate! A primera vista parece arriesgado hacer esta captura y dejar a la dama expuesta a que la hostiguen las piezas menores, pero las negras no se encuentran en posición (en cualquiera de los dos sentidos de la palabra) de hostigar a nadie. ¡Se conforman con seguir vivas!

9. … C3A

Naturalmente, las negras no desean adelantar uno de los peones del flanco de rey, como, por ejemplo, *9*. … P3CR, a no ser que se vean obligadas a ello. Pero, ¿qué hay de inconveniente en la jugada que hacen, *9*. … C3A? ¿No lleva al caballo a su mejor casilla, evita el mate, aleja a la dama y libera al flanco de dama?

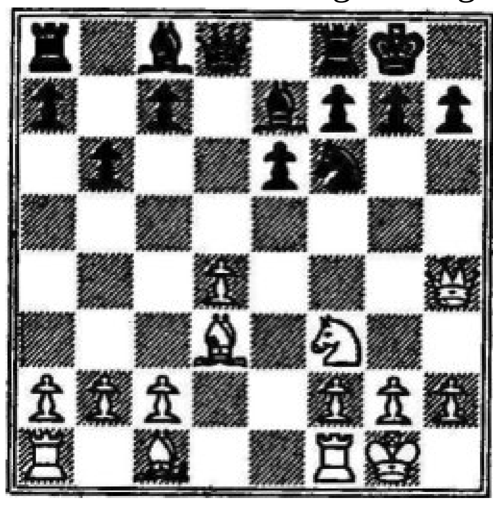
Ciertamente, así es, y, en las circunstancias actuales, resulta ser, quizá, la mejor jugada de las negras. A pesar de ello, es extraño que una jugada hecha por necesidad no tenga el efecto tónico en la partida que tiene una jugada hecha por la propia voluntad.

10. D4T

Después de esto, el caballo negro, que indudablemente se encuentra en una buena casilla, *debe quedarse en esa casilla para evitar el mate*.

10. … P3CD

El alfil de dama, impedido desde la primera jugada de las negras de salir del flanco de rey, busca otro medio de tomar parte en la batalla. El desarrollo a la casilla 2CD parece atractivo, pues desde allí domina la gran diagonal central.



11. A5CR!

¡Excelente estrategia! Las blancas atacan a la más importante pieza defensiva, el caballo que evita el mate. La amenaza especifica es *12*. AxC, AxA; *13*. DxP++.

Es una amenaza sencilla fácil de refutar. Todo lo que tienen que hacer las negras es jugar *11*. … P3CR u *11*. … P3TR. ¿Qué es, entonces, lo que se proponen las blancas?

El fin oculto es el de *obligar a las negras a mover uno de los peones del flanco del rey* para evitar el mate. Una jugada de cualquiera de estos peones crea una debilidad en la estructura defensiva que no podrá repararse jamás. Debilita orgánicamente la posición, pues abre una brecha que nunca podrá cerrarse. El peón que avanza nunca podrá volver a su antigua posición en la línea de peones defensivos.

11. … P3C

En la alternativa *11*. … P3TR, las blancas pueden escoger entre las dos siguientes continuaciones:

- *12*. AxC, AxA; *13*. D4R, y la amenaza de mate gana a la torre de dama, que era un espectador inofensivo.
- *12*. AxP, PxA; *13*. DxP, A2C; *14*. TD1R (amenazando *15*. T5R y *16*. T5C++), A3D; *15*. T5R!, AxT; *16*. PxA y ganan: el caballo no se atreve a moverse y, si se queda donde está, viene *17*. PxC, seguido por jaque mate.

12. P4A

¡Magnifica jugada! Para comenzar, impide que las negras jueguen *12*. … C4D con el propósito de eliminar por cambio las piezas blancas que atacan. Ofensivamente, prepara un avance del peón de dama, que romperá la estructura de peones en 3R de las negras. Una vez hecho esto, la torre blanca tendrá un punto de entrada en la columna del rey.

12. … A2C

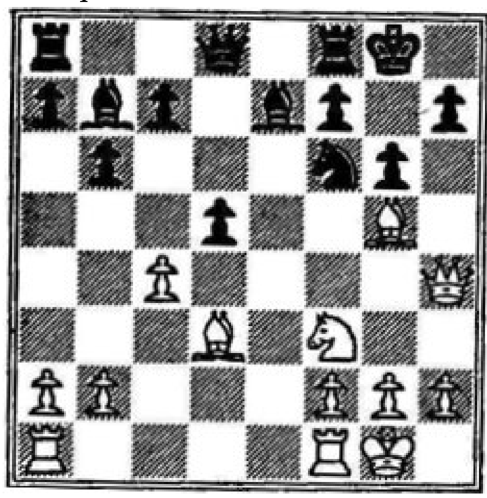
Las negras no tienen contraataque eficaz. Lo mejor que pueden hacer es continuar desarrollando sus piezas a las casillas más favorables para luchar denodadamente.

13. P5D

Amenazando, después de la jugada preparatoria *14*. TD1D, con tomar el peón del rey, de manera que la recaptura con *15*. … PxP suprime uno de los apoyos del peón del caballo de rey negro.

13. … PxP

Esta jugada parece ganar un peón, pues si las blancas recapturaran con *14*. PxP, la respuesta *14*. … CxP no sólo sirve para conservar el peón, sino que obliga al cambio de alfiles que quita el filo al ataque de las blancas.



14. TR1R!

Inesperada *Zwischenzug* (jugada intermedia) que amenaza con la victoria inmediata jugando *15*. TxA, DxT; *16*. AxC, D3D; *17*. C5C, P4TR; *18*. DxP!, PxD; *19*. A7T++.

14. … P3TR

Las negras ofrecen un peón para desviar algunas de las piezas que atacan tan pesadamente al caballo del rey y al alfil.

No había alivio en *14*. … R2C, aparte de defender al caballo, pues las blancas responden con la brutal *15*. A6T+, ganando el cambio.

15. DxP

Pero no *15*. AxPT, que permite *15*. … C5R, ahuyentando a la dama blanca.

Las blancas proyectan ahora *16*. AxP, PxA; 17 DxP+, R1T; *18*. C4D (amenazando con ganar mediante *19*. C6R ó *19*. C5A ó *19*. T3R, seguida por *20*. T3T+), D1R; *19*. D6T+ R1C; *20*. C5A, T2A; *21*. AxC, ganando con facilidad.

15. … C5C

Las blancas tienen una victoria limpia contra la defensa mediante *15*. … C5R. Juegan *16*. AxA, DxA; *17*. PxP (amenazando con capturar a continuación el caballo clavado), AxP; *18*. AxC, AxA; *19*. TxA!; DxT; *20*. C5C, y las negras tienen que perder la dama o sufrir el mate.

La jugada del texto es, naturalmente, un intento para alejar a la dama.

16. D4T

Apoya al alfil, ataca al caballo y amenaza con ganar mediante *17*. AxA. ¿Qué más puede hacer una jugada?

16. … AxA

Si vuelven el caballo a 3A, viene la catástrofe, como: *16*. … C3A; *17*. TxA, DxT; *18*. AxC, y las blancas atacan a la dama amenazando al mismo tiempo *19*. D8T++.

17. CxA

Una vez más la canción que sirve de tema: mate en 7T.

17. … C3A

Y las negras tienen que bailar al compás de la canción, volviendo el caballo a 3A.

También aquí colocan las negras al caballo en una buena casilla, pero no por su libre voluntad.

18. D6T

Esta jugada restringe a las negras más que si se llevara la torre a 3TR pasando por 3R. Por ejemplo: si *18*. T3R, T1R; 19 T3T, R1A, y el rey escapa al desastre inmediato.

Después de la jugada de las blancas en el texto, si las negras intentan *18*. … T1R, caen en *19*. AxP, TxT+; *20*. TxT, PxA; *21*. DxP+, R1T; *22*. C7A++.

18. … P5D

Para evitar *19*. T3R y para dar mayor juego al alfil en la diagonal.

¿Cómo continúan las blancas el ataque? ¿Pueden traer sus reservas sin perder demasiado tiempo? ¿O pueden debilitar la formación defensiva y hacerla vulnerable al asalto inmediato?

¿Hay algún indicio en la última pregunta? ¡Sí, claro que sí!

La principal defensa de las negras está en su caballo, que impide el mate en 7T, y en el peón del alfil de rey que apoya al importantísimo caballo. Si las blancas pudieran atacar a estos dos defensores, amenazarlos, eliminarlos …

¡Hay una jugada, una de esas jugadas que parecen absurdas a primera vista!

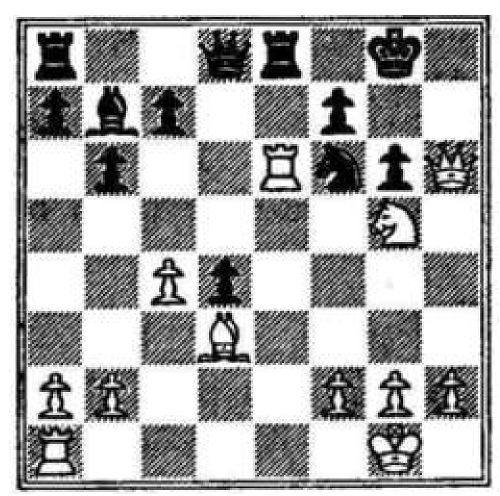
Un maestro examina todas las jugadas que le *gustaría* hacer, *especialmente las que parecen imposibles.*

19. T6R!!

Amenazan con capturar el caballo y luego dar mate con la dama.

19. … T1R

Si las negras hubieran jugado *19*. … PxT, habría seguido: *20*. DxP+, R1T; *21*. D6T+, R1C; *22*. A7T+, R1T; *23*. A5A+ a la descubierta, R1C; *24*. AxP+, T2A; *25*. AxT++



Es interesante advertir que la sorprendente jugada *19*. T6R no sólo amenaza con tomar el caballo, sino que también explota el hecho de que el peón del alfil no se atreve a capturar la torre y abandonar la defensa del peón del caballo.

La última jugada de las negras tiene el propósito de despejar la casilla 1AR para el rey previendo que las blancas tomen al caballo y luego den jaque en 7T con la dama.

20. AxP

¡Destruye la barrera de peones! La amenaza de las blancas es muy sencilla: *21*. AxP++.

20. … Abandonan

Si *20*. … PxT; *21*. A7A++.

Si *20*. … PxA; *21*. DxP+, R1T; *22*. C7A++.

Si *20*. … D2D; *21*. A7T+, CxA (ó *21*. … R1T; *22*. DxC++); *22*. DxC+, R1A; *23*. D8T++.

Partida Número 14

DEFENSA FRANCESA

BLANCAS: Tarrasch
NEGRAS: Mieses

Berlín, 1916

1. P4D

Es una excelente manera de iniciar el desarrollo de las piezas, pues inmediatamente se abren líneas para la dama y el alfil. El peón mismo del rey contribuye en la batalla por el centro ocupando una casilla clave y atacando otras dos: 5D y 5AR.

1. … P3R

A pesar de su modesta apariencia, esta jugada es más agresiva que *1*. … P4R. La idea de las negras es continuar con *2*. … P4D, atacando el centro de las blancas. Quedan, entonces, preparadas para responder a *3*. PxP recapturando con el peón del rey y manteniendo así un peón en el centro.

2. P4R

¡Naturalmente! Las blancas plantan otro peón en el centro, convirtiendo así las casillas 5R y 5AD en territorio prohibido para las piezas negras. Al mismo tiempo, su dama y su alfil de dama tienen mayor libertad de movimiento.

2. … P4D

¡Da el quién vive al peón del rey!

Las blancas pueden escoger entre varias respuestas:

a) *3*. PxP a fin de simplificar.

b) *3*. P5R para restringir a las negras con la cadena de peones.

c) *3*. C3AD (ó *3*. C2D ó *3*. A3D) para proteger al peón y desarrollar una pieza al mismo tiempo.

El primer método fue favorito de Morphy, a quien gustaban las posiciones abiertas que daban a sus piezas grandes posibilidades de ataque. En la actualidad, rara vez se adopta, porque después del cambio de peones, las posiciones son iguales y simétricas y es difícil desatar un ataque, a menos que quien juega sea Morphy.

La jugada de restricción *3*. P5R tiene muchos abogados, pero se argumenta contra este sistema que la cadena de peones blancos es rígida y susceptible de ser minada. Las negras inician un fuerte contraataque sobre la base de la cadena de peones

mediante *3.* … P4AD, seguido por … C3AD y … D3C, y las blancas se encuentran defendiendo un centro que ya no es flexible.

Queda un tercer camino, sencillo y compatible con el buen sentido en el ajedrez: apoyar al peón del rey y llevar una pieza a la escena.

3. C3AD

Típicamente Tarrasch: selecciona el método que aumenta su desarrollo y mantiene la tensión en el centro. En consecuencia, saca un caballo, protege al peón del rey y aumenta la presión sobre 5D.

3. … PxP

Tarrasch desaprueba el cambio de peones, pues las negras entregan el centro sin ninguna compensación. Si los resultados han de ser el criterio para juzgar el mérito de una opinión, la suya fue sostenida por este torneo. Mieses jugó *3.* … PxP siete veces con las negras, con la consecuencia de que dos partidas quedaron empatadas y cinco fueron ganadas por Tarrasch.

4. CxP

Ahora, las blancas tienen un caballo centralizado, ejercen presión sobre 5R y 5AD, y su posición de peones es superior (un peón en 4D contra uno en 3R), lo que les da mayor libertad de acción.

4. … C2D

Con la intención de apoyar al caballo del rey cuando llegue a 3AR. Si las negras juegan inmediatamente *4.* … C3AR, las blancas pueden inflingirles una molesta clavada mediante *5.* A5CR, o cambiar caballos de inmediato. La recaptura de las negras lleva a su dama demasiado pronto al juego, o, si *5.* … PxC, permite la desorganización de su flanco del rey.

5. C3AR

Aquí es donde el caballo del rey resulta más útil, así que, ¿por qué no colocarlo en esa posición cuanto antes?

Incluso los grandes maestros no hacen jugadas sorprendentes, extravagantes o "brillantes" en la apertura con el propósito de ser diferentes o de impresionar a otros con su habilidad para encontrar jugadas extraordinarias en posiciones descoloridas. Se contentan con desarrollar las piezas rápidamente, colocándolas en casillas donde rindan los mejores resultados, y luego esperan a que la Naturaleza siga su curso. Cuando sea oportuno jugar una combinación, las probabilidades se volverán en favor del jugador cuyo desarrollo sea superior.

5. … CR3A

Jugada sólida de desarrollo. No sólo está el caballo del rey en la casilla más

adecuada para sus facultades, sino que disputa la soberanía del caballo blanco y su control sobre el centro.

6. A3D

En lugar de retirarse, las blancas apoyan al caballo desarrollando otra pieza. Si hay cambio, las blancas continúan teniendo una pieza en el centro.

6. … A2R

El alfil se encuentra bien colocado en 2R, y el tablero queda despejado para el enroque en el lado del rey.

Una interesante alternativa es *6.* … CxC; *7.* AxC, C3A; *8.* A3D, y el tiempo perdido por la retirada del alfil compensa a las negras por el tiempo perdido cuando jugaron *3.* … PxP.

7. O-O

El rey se oculta tras una barricada de peones y la torre se mueve hacia la columna semiabierta del rey.

7. … CxC

Las negras cambian para aliviar su posición aglomerada y dar respiro a las piezas del flanco de dama.

8. AxC

La recaptura da a las blancas el monopolio sobre las casillas importantes, y pone a las negras ante el problema de buscar la igualdad.

8. … C3A

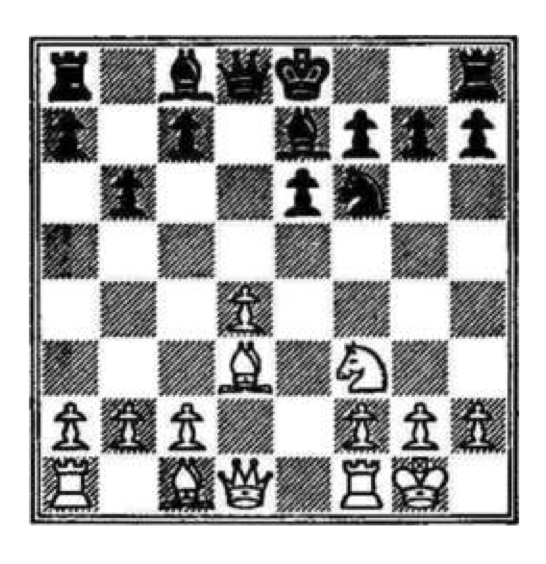
Ésta es siempre una buena casilla para el caballo, y en el presente caso el caballo obtiene allí una ganancia de tiempo con su ataque sobre el alfil, que no tiene protección.

9. A3D

El móvil alfil es demasiado valioso para que las blancas permitan su cambio. Cualquier transacción semejante beneficia a las negras, pues la reducción en el número de piezas que se encuentran sobre el tablero alivia la presión que sufren.

9. … P3CD

De manera inteligente, las negras desean que su alfil de dama participe en el juego e intentan desarrollarlo a 2C. Pero hay riesgo en esta jugada si se intenta antes de que el rey se haya enrocado. No sólo hay peligro de un jaque en la diagonal, que podría obligar al rey a moverse y perder el derecho a enrocarse, sino que existe también la posibilidad de que las blancas planten un caballo en 6AD, casilla debilitada por el avance del peón del rey negro.



10. C5R!

Maravillosa posición de avanzada para el caballo, que restringirá la ambición de las negras para extenderse por el tablero.

10. … O-O

Las negras advierten que *10*. … A2C es refutada por *11*. A5C+, a la cual tendrán que responder con *11*. … R1A y perder el derecho de enroque, u *11*. … P3A, entregando un peón.

Naturalmente, sería insensato tomar un peón mediante *10*. … DxP y caer en *11*. A5C+, perdiendo la dama por un ataque descubierto.

11. C6A

Atacando inmediatamente la casilla debilitada, con el propósito de eliminar al alfil del rey negro. Pero, ¿por qué entregar el caballo, que, como dije antes, ocupaba una maravillosa posición de avanzada, por un alfil que parece tener poco potencial?

Hay, cuando menos, tres buenas razones para ello:

- El cambio priva a las negras de uno de sus alfiles, y la sola posesión de ambos alfiles es una formidable arma agresiva, por plácida que sea la posición.
- La reducción de fuerzas aumenta el poder dinámico del par de alfiles blancos, que tienen más espacio para actuar. Cuanto más vacío esté el tablero, mejor pueden recorrer el área, penetrando uno en las diagonales blancas y el otro en las negras.
- La tercera razón es un tanto sutil: la posición negra del flanco del rey está robustamente defendida por el caballo, y éste, a su vez, por el alfil y la dama. A fin de llegar al caballo, que tendrá que ser destruido para iniciar un ataque sobre el flanco del rey, las blancas eliminan primero a uno de sus firmes apoyos: el alfil. La sustitución de la dama negra por el alfil dará gran potencia a una clavada sobre el caballo, de la que no será fácil librarse.

11. … D3D

Tan buena como la mejor jugada que pueda hacer la dama.

12. D3A!

Importante *Zwischenzug* (jugada intermedia). Es más fuerte que la inmediata *12*. CxA+ y hace que las negras modifiquen sus planes. Analicemos ambas jugadas:

- Si las blancas juegan *12*. CxA+, entonces, después de *12*. … DxC; *13*. D3A ataca a la torre. Ésta evade a la dama escapando a 1C, y la siguiente jugada de las negras, *14*. … A2C desaloja a la dama de la gran diagonal, dejando al alfil negro controlándola.
- Después de la jugada del texto, *12*. D3A, las negras están amenazadas por *13*. CxA+, DxC; *14*. DxT, con la pérdida de una torre. Esta vez la torre no puede escapar de la dama, pues la huida a la casilla 1C está cubierta por el caballo blanco, y la respuesta *12*. … A2C (para interponer el alfil, desarrollándolo al mismo tiempo en la gran diagonal) fracasa después de *13*. CxA+. DxC; *14*. DxA, y las blancas ganan una pieza.

12. … A2D

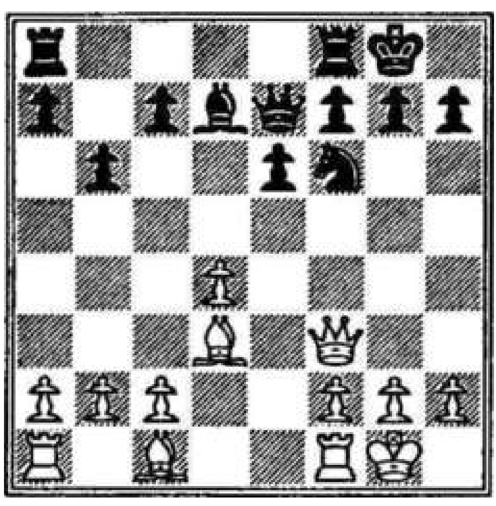
El resultado de todo esto es que, a fin de salvar la vida de la torre, el alfil debe contentarse con jugar a 2D, donde tiene poco alcance.

13. CxA+

Estratégicamente, esta jugada representa un triunfo para las blancas. No sólo conserva la ventaja de tener dos alfiles contra el caballo y el alfil de las negras, sino que ha obligado al alfil negro de dama a tomar una posición desfavorable, reteniendo al mismo tiempo el control de la diagonal central.

13. … DxC

Las negras completan el cambio con la impresión de que su posición es bastante sólida, aunque defensiva.



14. A5CR!

Poderosa clavada que ejerce presión paralizadora sobre el caballo. Antes de seguir adelante, resumamos:

Sin hacer más que sencillas jugadas de desarrollo, las blancas tienen una ventaja táctica en su par de alfiles, una mejor posición general, más piezas en juego y una iniciativa duradera.

¿Más piezas en juego? Sí, su dama y ambos alfiles están colocados *activamente*, mientras que el caballo negro es incapaz de moverse, su dama debe mantenerse cerca del caballo (o perder un peón después de AxC) y su alfil tiene poca movilidad, aislado como está del flanco del rey por el propio peón de rey. La posición de los peones en el centro favorece también a las blancas, pues su peón de dama en la cuarta casilla tiene más intervención en el juego que el peón enemigo en 3R.

Las blancas proyectan ahora crear una brecha en el alineamiento de peones que protegen al rey negro, jugando a continuación la sorprendente, pero lógica jugada *15*. D4R. Las negras no podrían responder *15*. … CxD, porque después de *16*. AxD (atacando dos piezas), TR1R; *17*. AxC no les da tiempo de tomar el alfil, ya que su torre de dama está siendo atacada. La idea que se oculta tras *15*. D4R no es la de inducir a las negras a tomar la dama, sino, mediante la amenaza de *16*. AxC, DxA; *17*. DxP++, obligarlas a avanzar *15*. … P3C. El efecto de esta jugada del peón sería de debilitar la estructura defensiva que protege al rey, quitar un apoyo al caballo clavado y ofrecer a la dama puntos de entrada en las debilitadas casillas negras 3TR y 3AR, que ya no están custodiadas por el peón del caballo. Una posibilidad, por ejemplo, es la siguiente: *15*. D4R, P3C; *16*. D4T (atacando al caballo), R2C; *17*. A6T+, y las blancas ganan el cambio.

14. … TD1A

Las negras sacan de la línea de fuego a la torre, de manera que si *15*. D4R, CxD; *16*. AxD, TR1R mantiene la igualdad en material.

Constructivamente, las negras intentan seguir con *15*. … P4A, entablando la lucha con el peón blanco central y abriendo la columna del alfil para la torre.

15. TR1R

Jugada útil de desarrollo, de restricción y de preparación:

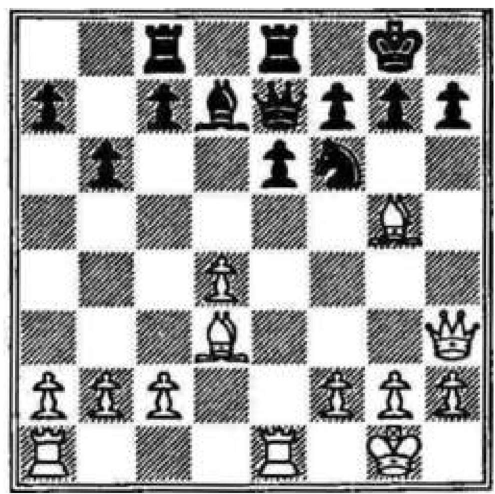
- Lleva la torre a una columna semiabierta.
- Previene cualquier intento de las negras de librarse abriendo la columna del rey.
- Prepara el terreno para usar la torre en un ataque en el flanco del rey, algo semejante a: *16*. D3T (amenazando otra vez con ganar mediante *17*. AxC), P3TR; *17*. AxP, PxA; *18*. DxPT, y la torre entra decisivamente por 5R y 5CR para dar mate.

15. … TR1R

Desalojando una casilla para el rey. Las negras abandonan la proyectada *15*. … P4A. Contra esto, Tarrasch pretendía (según sus propios comentarios) *16*. D3T (amenazando *17*. AxC), P3TR; *17*. AxP, P5A; *18*. AxPC, RxA; *19*. D3C+, R1T; *20*. D4T+, R2C; *21*. D5C+, R1T; *22*. D6T+ (¡bonito zigzag de la dama!), R1C; *23*. T5R y sigue el mate. O si después de *17*. AxP, PxA; *18*. DxPT, PxP (para refutar *19*. T5R con *19*. … T4A); *19*. P4CD! (para mantener alejada a la torre negra) y luego *20*. T5R, con una victoria fácil.

16. D3T!

La jugada victoriosa, ¡aunque parece que las blancas han estado haciendo una larga serie de jugadas victoriosas!



La presión se ha redoblado ahora sobre el peón de la torre, al cual amenazan ganar las blancas mediante *17*. AxC seguido por *18*. DxPT+, o sencillamente tomándolo de inmediato con el alfil, ya que el caballo clavado de las negras no se atreve a recapturar, y su rey no puede tocar al alfil.

¿Cómo se defienden las negras contra las amenazas de las blancas?

- Si *16*. … P3TR; *17*. AxP, PxA; *18*. DxPT, D1A (de otra manera, *19*. T5R llevará al mate); *19*. DxC, y las blancas, con dos peones de ventaja, ganan fácilmente.
- Si *16*. … P3C (salvando al peón de la torre, pero privando al caballo de un excelente apoyo), las blancas ganan con *17*. D4T, R2C; *18*. T4R!, seguido por *19*. T4A, y también la torre ataca al indefenso caballo.
- Si *16*. … P4R (descubriendo un ataque sobre la dama); *17*. AxC, AxD (ó *17*. … DxA; *18*. DxA, y las blancas ganan una pieza); *18*. AxD y las blancas tienen una pieza de ventaja.
- Finalmente, si *16*. … P4A; *17*. AxP+, R1A; *18*. A4R (amenazando el devastador jaque en 8T), R1C y las negras, con un peón de desventaja, continúan a la defensiva.

Todas estas variaciones son agradables, ¡especialmente si uno está en el bando

triunfador!

16. … D3D

Con la esperanza de que *17*. AxC, PxA; *18*. DxPT+, ganando un peón, apacigüe a las blancas.

17. AxC

Elimina al único defensor en la proximidad del rey negro y …

17. … PxA

… desarraiga al peón del caballo exponiendo al rey.

18. D6T!

¡Inmoviliza al rey! La idea es la de evitar que escape por 1AR mientras se le pone frente a amenazas mortales. El *modus operandi* después de la jugada del texto es *19*. AxP+!, R1T; *20*. A6C+ a la descubierta, R1C; *21*. D7T+, R1A; *22*. DxP++.

Si el lector puede hacer esta clase de jugada (*18*. D6T), como hicieron las blancas, entonces está por encima de los jugadores de tipo medio. Casi todos los jugadores jóvenes (en el sentido del ajedrez) tienen la tendencia a dar jaque al rey hasta darle mate, tan sólo para encontrar que después de algo semejante a *18*. DxPT+, R1A; *19*. D8T+, R2R, el rey ha escapado y los ataques se han agotado. Y, lo que es peor aún, la dama y el peón de dama de las blancas están amenazados; si se salva a los dos con *20*. D4T, las negras pueden responder *20*. … T1TR, ¡y de pronto las blancas se ven a la defensiva!

18. … P4AR

Intercepta la línea de ataque del alfil.

19. T3R

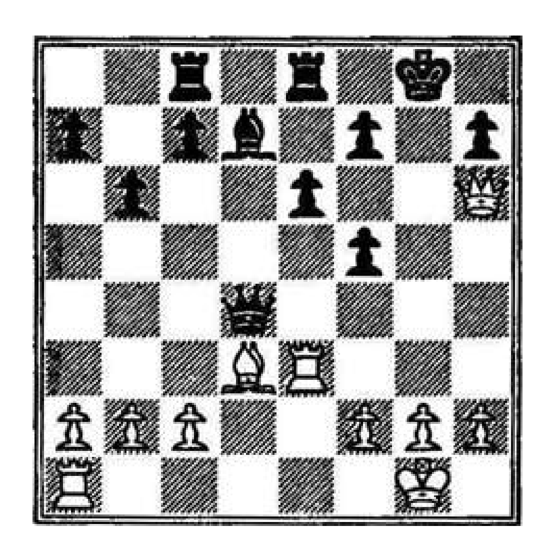
Evidentemente, amenazando dar jaque en 3C, seguido por mate, para evitar lo cual las negras tendrían que entregar la dama.

Adviértase que la ocupación por la torre de la columna parcialmente abierta del rey está justificada por el uso conveniente de 3R como punto de transferencia, capacitando a la torre para acudir a las columnas abiertas en el flanco del rey.

19. … DxPD

Defendiendo la casilla 2C, de manera que después de *20*. T3C+, R1T, las blancas no tienen jaque que dar con la dama.

Si, en lugar de la jugada del texto, *19*. … P3AR (para intentar escapar con el rey), *20*. T3C+, R2A; *21*. D7C es mate. O si *19*. … R1T; *20*. T3T obliga a *20*. … R1C, en que *21*. T3C es fatal.



20. P3AD!

¡Bonito *coup de repos*!

Las negras son impotentes: su dama no se atreve a abandonar la diagonal que lleva a su casilla 2CR, y si *20*. … D2C; *21*. T3C clava a la dama, mientras que *20*. … D1T sucumbe a *21*. T3C+, y la única casilla de huida para el rey está ocupada por su dama.

20. … Abandonan

A esta partida se le concedió un premio de brillantez.

Partida Número 15

Ruy López

BLANCAS: Alekhine
NEGRAS: Poindle
(simultánea)

Viena, 1936

1. P4R

Con esta primera jugada, las blancas se instalan en el centro e inician el desarrollo de sus piezas del flanco del rey.

1. … P4R

Las negras deben establecer también un peón en el centro, impidiendo al mismo tiempo que el enemigo juegue *2*. P4D.

¿Qué sucedería si las blancas jugaran *2*. P4D? Después de *2*. … PxP; *3*. DxP, C3AD; *4*. D3R, C3A; *5*. C3AD, A5C, las negras tienen tres piezas en juego con fácil desarrollo. Es cierto que las blancas poseen un peón en el centro, pero necesitara constante cuidado, y su dama habrá perdido un tiempo muy valioso. En resumen, después de *1*. … P4R las blancas pueden responder *2*. P4D, pero sin obtener ventaja.

2. C3AR

Colocan sin tardanza al caballo en su casilla más eficaz de la apertura. La jugada es ideal, pues el caballo se desarrolla con una amenaza, cosa que limita las posibilidades de respuesta del adversario, ya que debe hacer algo para hacer frente a la amenaza antes de continuar su juego.

2. … C3AD

La mejor manera de proteger al peón. El desarrollo del caballo es natural y no se pierde tiempo para hacer frente a la amenaza.

3. A5C

La jugada más fuerte del tablero, característica del Ruy López, que es la más poderosa de las aperturas del flanco del rey. Como dice Reuben Fine: "Una de las razones por las cuales el Ruy López es tan fuerte consiste, en que la secuencia más natural de las jugadas se traduce en una posición ideal para las blancas".

3. … C3A

Las negras sacan su caballo hacia el centro con un ataque sobre el peón de rey.

Lasker era partidario del desarrollo del caballo en este punto, pero la teoría moderna se inclina a interpolar *3*. … P3TD primero para hacer que el alfil revele sus intenciones y, en cualquier caso, para desalojarlo de su magnífica posición.

4. O-O

Muy atinada: el rey se pone a buen recaudo al mismo tiempo que la torre del rey entra en acción.

4. … CxP

¿Deberían las negras capturar este peón? El punto de vista de Lasker era el siguiente: "Cuando se tiene la certeza de no haber violado ninguno de los principios establecidos, hay que aceptar el sacrificio de un peón importante, como el peón del rey, el peón de la dama o uno de los peones de alfil. Si no se hace así, por regla general el peón rehusado llegará a ser muy incómodo".

5. P4D

Es más fuerte que *5*. T1R. El peón del rey negro está atacado dos veces, y se abren líneas para la dama y el alfil de dama de las blancas.

5. … C3D

Da el quién vive al alfil que, aparentemente, tiene que capturar al caballo o retirarse.

Un procedimiento más sencillo hubiera sido *5*. … A2R, desarrollando otra pieza en lugar de mover la misma dos veces. Las negras no deben perder tiempo en aferrarse al peón adicional, sino continuar trayendo piezas al campo.

6. PxP!

Iniciando un ataque difícil de refutar. Esta jugada es superior a *6*. A4T, que da a las negras tiempo para responder *6*. … P5R con buen contrajuego.

6. … CxA

La excursión del caballo ha costado a las negras un tiempo muy valioso, pues el caballo ha hecho cuatro jugadas para capturar un alfil que sólo se ha movido una vez.

7. P4TD

Las blancas atacan al caballo inmediatamente para recuperar la pieza perdida.

7. … C3D

¡La quinta jugada del mismo caballo! Las blancas tendrán seguramente un fuerte ataque como compensación por el peón que piensan sacrificar.

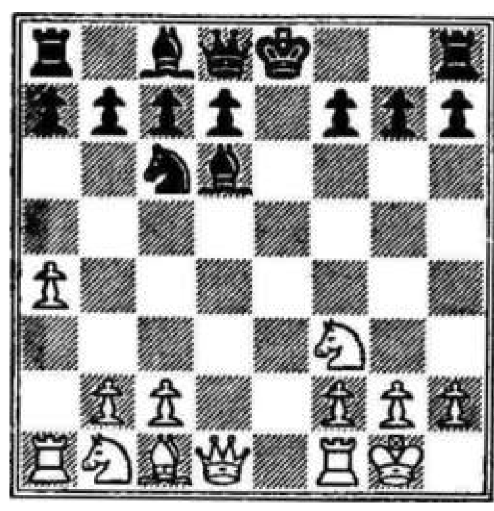
Las negras debieron haber jugado *7*. … P3D, que lleva casi a la igualdad.

8. PxC

Los primeros dividendos de las blancas llegan en la forma de una columna central abierta que conduce directamente al rey del adversario.

8. … AxP

No es una manera feliz de recapturar, pues el peón de dama queda bloqueado, pero, ciertamente, es mejor que tomar con el peón, con lo que la posición las negras sería aún más incómoda.



9. C5C!

Esta jugada es superior a la natural *9*. T1R+. Como veremos, es enérgica y sutil a la vez.

Una parte de esa sutileza está dirigida contra el enroque negro. Las blancas jugarían entonces *10*. D3D, amenazando *11*. DxP++. Las negras se verían obligadas a responder *10*. … P3CR (no *10*. … P4A; *11*. D5D+, R1T; *12*. C7A+, ganando el cambio) y debilitarían la formación defensiva de los peones. Una vez que se desorganice la línea de peones, el rey es vulnerable al ataque directo.

9. … A2R

Jugada interesante. En su retirada, el alfil no sólo ataca al caballo, sino que consigue desembarazar al peón de dama.

Las negras tienen la esperanza de hacer que el caballo se retire o de provocar un cambio de piezas, liberándose del caballo agresivo.

10. D5T!

En avant! La amenaza de mate oculta el verdadero propósito de esta jugada.

Las dos últimas jugadas de las blancas son las de un principiante o, quizá, de un gran maestro. El caballo se ha movido dos veces para auxiliar a la dama en un ataque que, según los libros, es prematuro, ya que el desarrollo de las blancas no se ha completado. ¿Por qué viola Alekhine los principios elementales de la apertura?

La razón de que lo haga así se encuentra en que el desarrollo rutinario ("Saca tus piezas tranquilamente y yo haré lo mismo con la mías") daría tiempo a las negras

para reorganizar su posición. Las negras han incurrido en algunas indiscreciones (como la de mover el caballo de rey cinco veces en la apertura), y la forma de castigar estos errores es mantenerlas ocupadas, enfrentándolas a problemas en cada punto y no dándoles tiempo para recuperarse. Si se requieren jugadas poco convencionales para debilitar su posición, entonces hay que hacer esas jugadas poco ortodoxas. Las jugadas son buenas o malas según un criterio único: su efecto sobre la posición particular.

10. … P3CR

¿Qué otra cosa podía hacerse?

Si las negras se enrocan para evitar *11*. DxPA++, caen en *11*. DxPT++.

O si cambian con *10*. … AxC, entonces *11*. AxC obliga a *11*. … C2R en que la clavada *12*. T1R gana una pieza… ¡para principiar!

11. D6T!

Las blancas plantan su dama inmediatamente en esta casilla, que ya no está protegida por el peón negro del caballo, como primer paso para controlar las casillas negras.

Las blancas amenazan ahora con penetrar aún más en el corazón de la posición mediante *12*. D7C, atacando a la torre. Esta jugada obligaría a *12*. … T1A como respuesta, en que *13*. CxPT gana el cambio: una torre por un caballo.

11. … A1A

No sólo es necesario impedir que progrese la invasión, sino que es necesario hacer retroceder a la dama.

Las negras tienen poco donde escoger, pues el enroque es ilegal, mientras que *11*. … AxC pierde con *12*. AxA, P3A; *13*. D7C, T1A; *14*. T1R+, C2R; *15*. A6T, T2A; *16*. D8C+, T1A; *17*. DxT++.

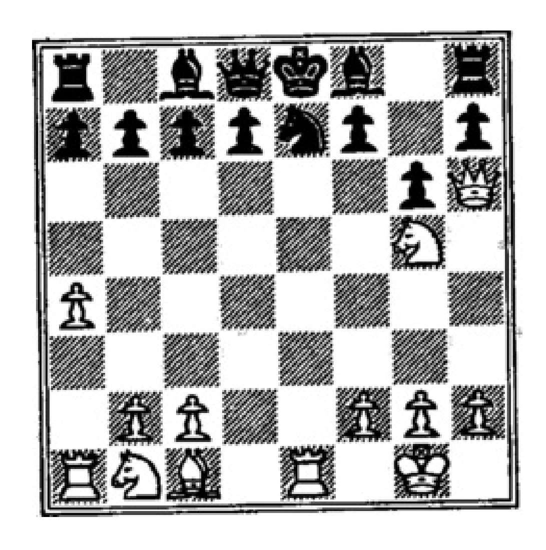
12. T1R+

Obligando a las negras a enredarse en sí mismas.

12. … C2R

De ninguna manera *12*. … A2R, en que *13*. D7C, T1A, *14*. CxPT (amenazando *15*. DxT++), P4D; *15*. C6A es mate.

En este punto, a pesar del desdén de las blancas por los métodos convencionales de desarrollo, tienen tres piezas activas en juego, ¡y las negras no tienen ninguna! Las negras tienen una pieza que ha salido de la primera fila, pero está inmovilizada por una clavada.



13. C4R!

¡Amenazando mate!

13. … P4AR

¡La única jugada posible! Si las negras juegan *13*. … AxD, las blancas ganan con *14*. C6A+, R1A; *15*. AxA++, o si *13*. … C4A con un ataque doble sobre la dama, las blancas contestan con un ataque doble sobre el rey mediante *14*. C6A jaque doble y mate.

14. C6A+

Una manera de llegar al rey es obligarlo a que salga a campo abierto.

14. … R2A

El movimiento del rey lo priva del derecho de enrocar, pero, desgraciadamente, es la única jugada de las negras.

15. D4T

La dama y el caballo de las blancas estaban atacados, por lo que la dama se mueve a donde pueda proteger al caballo.

15. … A2C

Amenazando ahora *16*. … AxC. El ataque alternativo *15*. … C1C, que clava al caballo y lo ataca con dos piezas, es refutado con *16*. D4A+, RxC (ó *16*. … R2C; *17*. C8R+ y las negras tienen que entregar la dama); *17*. D4T+, y las blancas ganan la dama.

16. A5C

Protege al caballo, que no tenía casilla a donde huir.

16. … P3TR

Amenaza otra vez al caballo atacando a uno de sus defensores.

Si *16*. … C1C en lugar de la jugada del texto, las blancas tienen una bonita

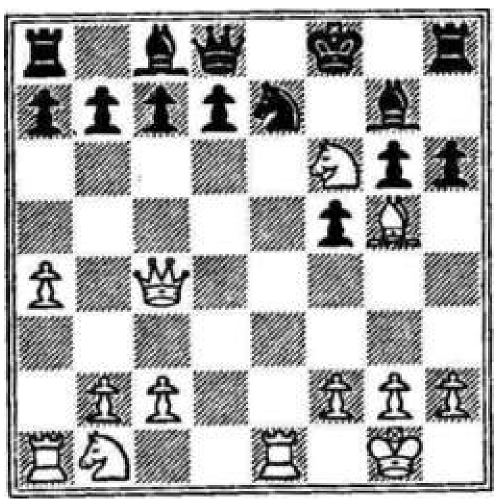
combinación con *17.* CxC, DxC; *18.* T7R+, R1A; *19.* A6T, seguido por *20.* D6A+, forzando el mate. O puede preferir la victoria con *17.* D4AD+, P4D; *18.* CxPD, DxA; *19.* CxP+ a la descubierta, R3A; *20.* C8R++.

17. D4A+!

Una bonita manera de distraer al enemigo, pues el grito de "¡jaque!" obliga al adversario a abandonarlo todo para salvar a su rey.

17. … R1A

Prácticamente obligada, pues *17.* … P4D; *18.* CxP, DxC; *19.* TxC+ cuesta la dama a las negras.



18. TxC!

¡La rúbrica de una combinación de Alekhine! Es el aguijón al final de una serie de jugadas aparentemente inofensivas.

La amenaza de las blancas es patente: mate.

18. … DxT

Si *18.* … RxT, que es la única otra manera de impedir el mate en 7A, las blancas responden *19.* C5D+ doble, y ganan la dama en la siguiente jugada.

19. C7T+

Ataque directo sobre el rey y ataque descubierto sobre la dama.

19. … TxC

Las negras toman todo el material que pueden a cambio de su dama.

20. AxD+

El objetivo de la combinación: a cambio de su torre y su alfil, las blancas ganan la dama y una iniciativa duradera.

20. … RxA

Las negras tienen que tomar el alfil.

21. DxP

Más sencillo que *21*. D8C, R3A; *22*. DxT, R2A, que, según dice Alekhine, "pone a dormir a la dama". Naturalmente, las blancas pueden ganar después de eso con *23*. C3A, P3D; *24*. T1R, seguido por *25*. T7R+, pero la jugada del texto está más de acuerdo con el espíritu del ataque. La dama permanece en actividad, mientras que el flanco de dama de las negras queda inmovilizado.

21. … AxP

Las negras quieren importunar. Toman un peón y atacan a la torre.

22. T2T

La torre se hace a un lado ágilmente y se vuelve sobre su atacante.

22. … A3A

El alfil se retira y busca un refugio (muy relativo).

23. P4AD!

Despeja el camino para la torre, que ahora puede tomar la columna abierta del rey… ¡y al rey mismo!

23. … R2A

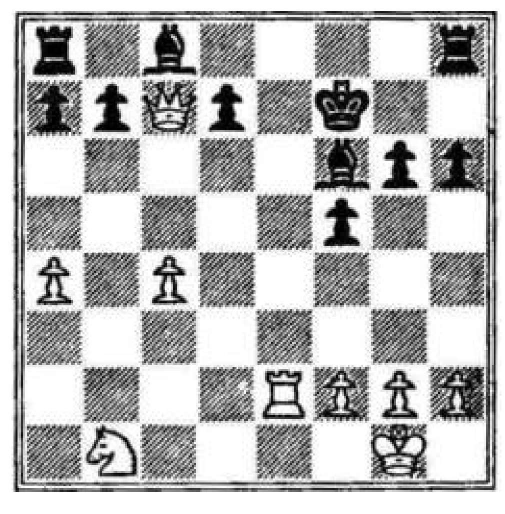
El rey huye de la línea de fuego. Las negras esperan librarse mediante *24*. … T1T y *25*. … A1D, ahuyentando a la dama y avanzando luego su peón de dama para dar espacio a las piezas de su flanco de dama.

24. T2R

Las blancas se apoderan de la columna abierta. Controlándola, abren el camino para la torre y le dan acceso al campo enemigo.

24. … T1T

Las negras se proponen desalojar a la dama con *25*. … A1D o disputar el dominio de la columna del rey mediante *25*. … T1R.



25. D6D!

Reafirman la posición del peón de dama y paralizan las fuerzas en ese flanco.

25. … P4TD

¿Qué otra cosa les queda? Si *25*. … T1R; *26*. TxT, RxT; *27*. DxA gana una pieza, o si *25*. … P3C; *26*. D5D+ captura a la torre de dama.

La idea de las negras es continuar con *26*. … T3T, desalojando a la dama y poniendo en juego las piezas del flanco de dama.

26. C3A!

¡Excelente! Las blancas traen otra pieza para unirse al ataque. Adviértase cómo selecciona el maestro la jugada que quiere hacer, ve que no es posible hacerla (aquí el caballo queda amenazado) ¡y la hace!

26. … T3T

Las negras no toman el caballo, porque después de *26*. … AxC; *27*. T7R+, R1A (ó *27*. … R1C; *28*. D5D+ y mate en la siguiente jugada); *28*. TxPD+ a la descubierta, R1C; *29*. D5D+, R1A; *30*. D7A++

27. D5D+

La dama tiene que retirarse, pero gana tiempo dando jaque.

27. … R2C

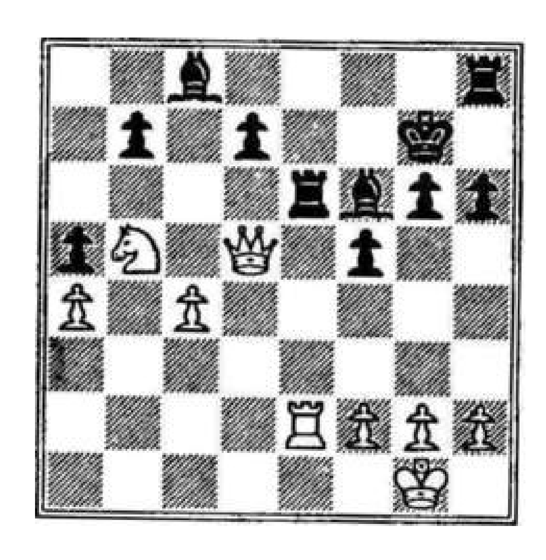
O *27*. … R1A; *28*. D5A+, R2C; *29*. C5D (amenazando *30*. CxA, RxC; *31*. D7R++), T3R;*30*. TxT, PxT; *31*. D7A+, y después de que se mueve el rey negro, ¡las blancas pueden escoger el alfil!

28. C5C

Prontas para pasar a 6D a fin de apoyar a la dama en la amenaza de mate en 7AR.

28. … T3R

De otra manera, el caballo va a 6D y aisla a la torre, impidiéndole participar en la defensa.



29. C6D!

¡El caballo pasa allí, a pesar de todo! Se establece en esta magnífica avanzada, donde puede participar en una combinación que decida las cosas o, sencillamente, puede quedarse allí para asfixiar a las negras.

29. … T1D

Naturalmente, *29*. … TxT es inconcebible, pues vendría como un rayo 30. D7A++.

30. R1A.

Protege a la torre y declara sus intenciones de ganar con *31*. CxA, TxC; *32*. DxPD+, seguido por la toma de una o dos torres.

30. … Abandonan

No podía continuar la lucha.

Partida Número 16

GAMBITO ACEPTADO DE LA DAMA

BLANCAS: Tarrasch
NEGRAS: Kurschner

Nuremberg, 1889

1. P4D

Uno de los méritos de iniciar una partida con *1*. P4D es que el peón que se encuentra en el centro está protegido. Está a salvo del ataque, en tanto que en las aperturas que se inician con *1*. P4R, el peón del rey puede ser amenazado inmediatamente con *1*. … C3AR. Es cierto que las blancas pueden proteger entonces a su peón o adelantarlo una casilla, saliendo del peligro, pero entonces ya no hacen lo que se proponían. Ya no juegan la apertura que habían escogido. El hecho de que tengan que hacer frente a la amenaza de las negras antes de hacer otra cosa, disloca su estilo.

En las aperturas de peón de dama, en que la dama apoya firmemente al peón central, las blancas dictan el ritmo. Tienen la iniciativa y la conservan por mucho tiempo contra cualquier defensa cualquier línea de juego que puedan seleccionar las negras. Desde el principio mismo, las blancas tienen la oportunidad de organizar su posición, con poco peligro de que las incomode un contraataque, mientras que las negras luchan por alcanzar la igualdad. Si las negras juegan tímidamente (si no pueden disputar el centro con … P4AD en alguna fase del juego), sus piezas del flanco de dama, especialmente el alfil, quedarán paralizadas y serán incapaces de ofrecer una resistencia decente. Si se desarrollan descuidadamente moviendo la misma pieza varias veces en la apertura o sacando sus alfiles antes que los caballos —, el castigo no tardará en hacerse sentir.

Como el propósito del ajedrez es ganar, y no entretener a la galería con bonitas figuras en el tablero, no es de extrañar que la mayor parte de los jugadores prefieran el "desabrido y seguro gambito de la dama" a las aventuras románticas, pero arriesgadas de los gambitos del rey.

Me atrevo a decir (y esta opinión está apoyada por cuarenta años de estudio) que las aperturas de peón de dama han sido origen de tantas partidas genuinamente brillantes como cualquiera de las del lado del rey.

La moraleja de todo esto es la siguiente: Hay que jugar las aperturas del peón de dama si se quiere ganar; si lo que se busca en el ajedrez es divertirse, hay que jugar las aperturas del peón de rey… ¡o las aperturas del peón de dama!

1. … P4D

Es la mejor forma que tienen las negras de estabilizar la presión en el centro.

Cada bando tiene ahora un peón estacionado firmemente en el centro del tablero, ocupando una casilla y atacando otras dos; cada bando ha liberado dos piezas para que entren en acción.

2. P4AD

El objetivo de esta jugada es destruir al peón central de las negras. En primer lugar, las blancas ofrecen un peón para inducir a las negras a entregar el centro. Si esto no tiene éxito, las blancas amenazan con disolverlo mediante *3*. PxP, DxP; *4*. C3AD, D4TD; *5*. P4R, y las blancas controlan la mayor parte del centro.

2. … PxP

La idea de las negras con esta captura es la de evitar posiciones constreñidas que suelen ser su suerte en la apertura del gambito rehusado de la dama, pero al hacerlo han renunciado al peón centralizado a cambio de uno del flanco.

La aceptación del gambito es perfectamente razonable, pero el juego resultante requiere gran cuidado de parte de las negras. Ante todo, no deben aferrarse demasiado tiempo al peón adicional.

3. P3R

Una buena jugada, pero más consistente es *3*. C3AR para impedir el empuje de *3*. … P4R.

Las blancas juegan para liberar a su alfil del rey y recuperar el peón de inmediato.

3. … A4A

Con esto, las negras esperan resolver el problema del alfil encerrado, uno de los males inherentes a esta defensa. ¡Pero la solución no es tan sencilla! La ausencia del alfil en el flanco de dama debilita esa sección del tablero y pone en peligro al peón del caballo de dama. Otro inconveniente de la jugada de las negras es que viola uno de los preceptos del desarrollo sólido:

¡Hay que sacar los caballos antes que los alfiles!

En lugar de la jugada del texto, lo mejor que pueden hacer las negras es contraatacar, como, por ejemplo: *3*. … P4R; *4*. AxP (ó *4*. PxP, DxD+; *5*. RxD, A3R), PxP; *5*. PxP, A5C+.

El esfuerzo por aferrarse al peón adicional podría conducir a las negras a una de las trampas preparadas para la ambiciosa jugada *3*. … P4CD; *4*. P4TD, P3AD; *5*. PxP, PxP; *6*. D3A, y las blancas ganan una pieza.

4. AxP

La recuperación del peón iguala la fuerza material, pero la posición de las blancas

es ligeramente superior.

4. … P3R

La jugada de un peón que contribuye al desarrollo de una pieza, en este caso el alfil del rey, es siempre oportuna.

El desarrollo de uno de los caballos antes de esto es un tanto arriesgado. Por ejemplo: si *4*. … C3AR; *5*. D3C amenaza con ganar un peón mediante *6*. DxP ó *6*. AxP+. O si *4*. … C3AD; *5*. D3C, C4T; *6*. AxP+, R2D; *7*. D5D+, R1A; *8*. DxA+, R1C; *9*. DxC, y las blancas han ganado dos piezas.

Aun en esta primera fase, las blancas dirigen los acontecimientos.

5. D3C

¿Por qué mueven la dama las blancas en lugar de sacar sus caballos?

Su propósito es el de castigar a las negras por su desarrollo defectuoso. El juego de las negras no ha seguido el procedimiento normal, y la forma de aprovecharse de sus pecados no es la de los movimientos rutinarios.

La jugada de las blancas, el desarrollo de una pieza con una amenaza (*6*. DxP) tiene en ascuas a las negras. No les da tiempo de consolidar su posición con los habituales métodos aprobados.

5. … A5R

Parece atractiva, pues las negras protegen su peón de caballo de la dama y al mismo tiempo amenazan con jugar *6*. … AxP, ganando una torre.

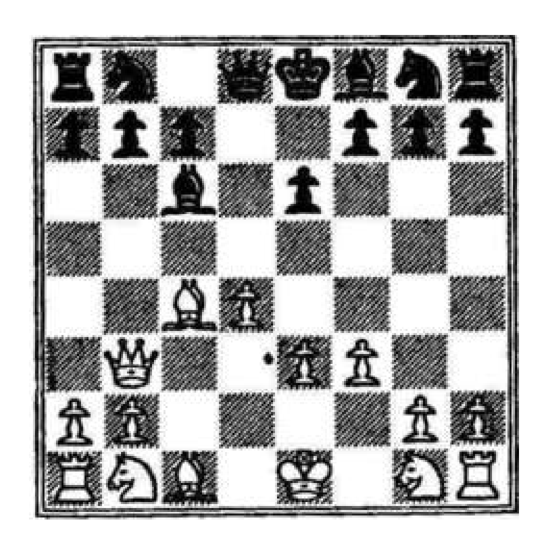
Pero la jugada de las negras es anormal y una seria infracción al principio de la apertura que dice: *Hay que mover cada pieza sólo una vez en la apertura; hay que colocarla inmediatamente en la casilla donde puede ejercer mayor poder y donde tiene la mayor libertad de movimiento.*

6. P3A

Esta jugada está justificada por más de una razón. No sólo refuta una amenaza de manera económica, sino que obliga a las negras a perder una jugada en la retirada de su alfil. Incidentalmente, el peón que se encuentra en 3A apoyará firmemente un avance posterior del peón del rey.

6. … A3A

Ahora vemos los resultados de la inoportuna expedición del alfil. Se encuentra en 3AD, privando al caballo de dama de su casilla natural de desarrollo en la apertura. Y, lo que es peor aún, obstruye al peón del alfil. Si este peón no puede llegar a 4A para disputar el control del centro y abrir la columna del alfil para las piezas negras, hay el riesgo de que las negras queden asfixiadas.



7. C2R

"¡Pero los caballos deben estar en 3A!", protestará seguramente el lector. Así es, mas si no pueden desarrollarse a 3A, hay que sacarlos como sea. ¡Hay que moverlos, aunque no sea más que para sacarlos de la primera fila!

Las blancas están prontas a enrocarse y poner en juego la torre del rey.

7. … C3A

¡Por fin, una jugada normal de desarrollo a la que no puede hacerse excepción! En casi todas las variaciones de todas las aperturas, el caballo del rey cumple su misión más eficazmente en 3AR.

8. P4R

Con un triple propósito:

- Controlar el centro ocupándolo con sus peones.
- Despejar el camino para comodidad de su alfil de dama.
- Limitar las futuras actividades del alfil de dama de las negras.

8. … A2R

La única casilla abierta para el alfil. Si *8.* … A3D en lugar de esta jugada, la respuesta *9.* P5R gana una pieza para las blancas.

La última fila está despejada y las negras se encuentran listas para enrocarse…, ¡si las blancas las dejan!

9. CD3A

Ponen en juego otra pieza ganando un tiempo. La amenaza es *10.* P5D, PxP; *11.* PxP, A2D, *12.* DxP, y las blancas ganan una pieza.

9. … D1A

Las negras tienen que defender al peón del caballo y posponer por algún tiempo su propósito de enrocarse.

10. P5D

A fin de hacer retroceder el alfil a la segunda fila.

10. … PxP

Este cambio de peones es inferior a la sencilla retirada del alfil. La apertura de líneas favorece al bando que está mejor desarrollado, y en este caso las blancas salen beneficiadas.

11. PxP

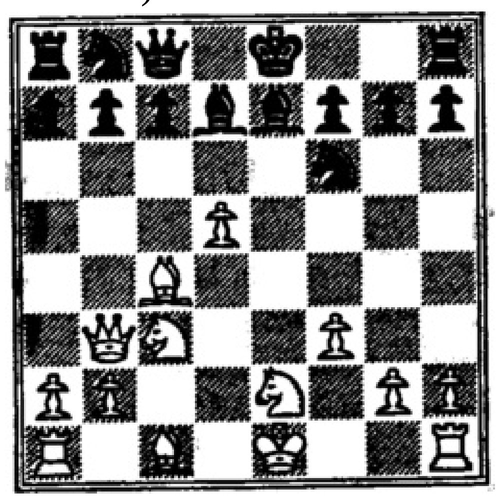
La recaptura abre la columna del rey para uso de las piezas principales de las blancas y obliga al alfil negro a retirarse.

11. … A2D

Cualquiera otra cosa sólo sirve para perder material.

Antes de hacer su siguiente jugada, las blancas deben decidir si continúan trayendo piezas al campo de batalla o si intentan explotar su actual ventaja de desarrollo. Por eso se detiene a reflexionar antes de comprometerse en un curso definido de acción.

Tienen un peón estacionado en 5D, el cual, a primera vista, cumple una misión excelente. Impide que el caballo negro de dama se desarrolle a 3A, evita que el alfil pase a 3R y restringe al caballo del rey. El peón lo hace sin ayuda, ¡pero a qué precio! Al estar en 5D, ocupa una casilla que debería estar reservada para sus piezas. Éstas tienen más movilidad que los peones y pueden atacar con más facilidad. Las piezas pueden usar 5D como trampolín, como punto de partida para dirigirse a cualquier parte del tablero. En realidad, el miserable peón hace un flaco servicio al obstruir la diagonal del alfil y la dama que sirve de apoyo, y quita espacio de una columna que debería estar abierta. ¡Mejor sería que la casilla 5D estuviera vacante y no que un peón bloquee en ella el tráfico! (Y en esta última frase, como veremos, se encuentra la clave del problema de las blancas).



¿Y qué podemos decir de las perspectivas de las negras?

Con la excepción del caballo del rey, sus piezas se hallan confinadas a las dos

primeras filas. Su posición es un tanto aglomerada, pero, si se le presenta la oportunidad de enrocar y reorganizar sus fuerzas, será difícil someterlas.

Las blancas no deben darles tiempo para que lo hagan. *¡No deben perder el tiempo ociosamente!*

12. P6D!

Este enérgico empuje abre la diagonal que lleva al punto doloroso de las negras (el peón del alfil de rey), despeja la columna de la dama para que la explote más tarde una torre y desaloja la estratégica casilla 5D para que la use una pieza. Al mismo tiempo, ¡el ataque sobre el alfil negro no le da tiempo de respirar!

12. … AxP

Mejor que *12*. … PxP, que encierra al alfil.

13. AxP+

¡Esto hará que el rey salga de su escondite! Una vez que el rey se mueva y pierda el derecho de enrocar, estará en terreno inseguro hasta el fin de sus días.

13. … R1D

Las negras prefieren esta jugada a *13*. … R1A, que aprisiona a la torre del rey.

14. A5C

Una clavada que paraliza a la pieza más útil de las negras. Al mismo tiempo, y esto sirve para resumir la condición miserable de su partida, la majestuosa dama está ahogada por las propias piezas negras.

14. … C3A

La idea de las negras es desarrollar una pieza y dar a la dama y a la torre de dama libertad de movimiento, ¡aunque no sea más que a la siguiente casilla! Es difícil aconsejar una mejor jugada, pues todas son poco adecuadas en una posición derrotada. Las negras podían haberse aventurado en una defensa más activa, tal como *14*. … A1R, seguido por *15*. … T1A ó *15*. … D2D ó *15*. … D4A. Deben esforzarse por hacer retroceder a las piezas agresivas de las blancas o eliminarlas por medio de cambios.

En tales casos, la fórmula es la siguiente:

En una posición aglomerada hay que aliviar la presión obligando a cambiar piezas.

15. C4R

Las blancas ejercen mayor presión sobre el caballo clavado. La amenaza (y siempre hay una amenaza cuando una pieza clavada sufre el ataque más de una vez) es *16*. CxC, PxC; *17*. AxP+, y las blancas ganan una torre.

15. … A2R

Protegiendo una vez más al caballo y, al mismo tiempo, librándolo de la clavada. Es una defensa mejor que *15*. … A4R, que contribuye a defender al caballo, pero no elimina la clavada. En tales situaciones, el defensor adicional mismo puede encontrarse en terreno inseguro. Por ejemplo: si *15*. … A4R; *16*. P4A, A5D; *17*. CxA (eliminando a uno de los protectores del caballo), CDxC; *18*. D3AD, y las negras se encuentran en un aprieto para una continuación plausible.

16. AxC

Las blancas hacen bien en eliminar esta roca de la defensa.

16. … PxA

Las negras toman con el peón, pues desean conservar sus dos alfiles.

Con el rey tan bien protegido por sus piezas, parece difícil penetrar en la defensa erizada de las negras.



17. O-O-O!

Mucho más enérgico que enrocar en el otro lado. El rey blanco está un tanto expuesto, pero, en compensación, su torre de dama domina la columna abierta de la dama, ejerciendo particular presión sobre el desdichado alfil, que ahora se encuentra clavado. La maniobra de enrocar en el flanco de la dama gana un tiempo para el ataque y el rey blanco corre poco peligro, pues el desarrollo de las negras se ha retrasado.

Las blancas amenazan con *18*. A6R ó *18*. D6R, cualquiera de las cuales aumenta la presión sobre la clavada.

17. … C4R

No sólo para auxiliar al alfil, sino para jugar *18*. … CxA, eliminando a uno de sus atormentadores.

18. C4A

Amenaza la muerte repentina con *19*. C6R++.

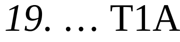
18. … D1C

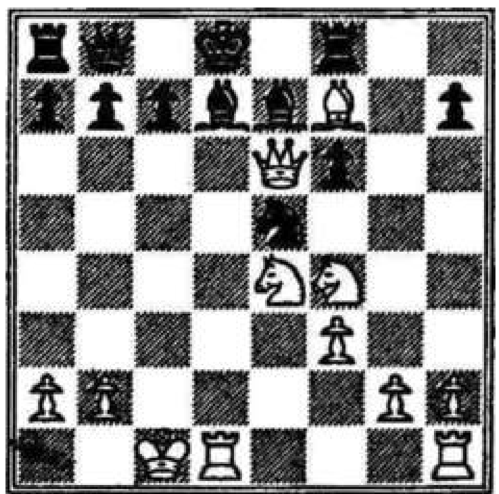
Situación desgraciada para la dama, pero el rey necesita una casilla donde huir.

¿Qué otra cosa puede hacerse? Si *18*. … A1A con el fin de dejar libre la casilla 2R para el rey, entonces *19*. D6R (amenazando *20*. D8R++), A2R; *20*. DxC!, PxD y *21*. C6R, y el mate es inevitable.

19. D6R

Con la entrada de la dama en el campo enemigo, el ataque aumenta de intensidad. Las blancas proyectan la victoria mediante *20*. CxPA (atacando una vez más al infeliz alfil y amenazando con *21*. TxA+ y mate), AxC; *21*. DxA (6A)+, R1A; *22*. DxT+ y mate en la siguiente jugada.


19. … T1A



Con la esperanza de ahuyentar al alfil, y el peón del alfil quedaría protegido por la torre. La alternativa *19*. … D1A conduce a *20*. DxC y la victoria previa.

20. CxP

¿No es notable que las amenazas se presenten como por arte de magia contra una pieza que esta clavada?

20. … A3D

Estorbando la acción de la torre en la columna abierta y amenazando con ello tomar la dama.

Otras defensas no prometen resultados favorables:

- *20*. … TxA; *21*. TxA+, y mate en dos jugadas.
- *20*. … AxC; *21*. DxA(6A)+ R1A; *22*. DxC, TxA; *23*. D8T+.
- *20*. … D1A; *21*. DxC, TxA; *22*. C6R++.

Con la jugada del texto, las negras eliminan la clavada del alfil, defienden al caballo, atacan a la dama y amagan al alfil.

21. CxA

Ésta duele un poco. El caballo captura una pieza y ataca a otras tres.

21. … CxC

Las negras recapturan y acaban con una pieza molesta.

22. TR1R

La duplicación de piezas pesadas en la columna abierta del rey, con la consecuente amenaza de *23*. D8R+ TxD; *24*. TxT++, es suficiente para quebrantar el espíritu de cualquiera.

22. … Abandonan

El peón del alfil no puede moverse para dar espacio al rey a causa de la respuesta *23*. TxA, y si *22*. .. C4A; 23 D7R+, R1A; *24*. DxT+, AxD; *25*. T8R++.

La apertura del peón de dama

En alguna época de su vida, todo jugador de ajedrez hace un feliz descubrimiento: la apertura del peón de dama.

Si no es *el arma que lo hace a uno invencible,* es algo muy parecido. El peón de dama ofrece a las blancas muchas ventajas, y todas ellas pueden resumirse en una sola palabra: ¡presión!

Las blancas tienen grandes oportunidades de controlar y ejercer presión sobre la columna del alfil de dama y, en particular, sobre la casilla 5AD. Tan poderosa puede ser que, por sí sola, provoque el colapso del juego de las negras.

Contra sus horrendos efectos sólo hay un antídoto: el avance de … P4AD, que las negras deben hacer tarde o temprano. Sin él, pueden quedar asfixiadas hasta morir; con él, alivian su posición en el flanco de la dama, establecen un estado de tensión en el centro y pueden luchar por la posesión de la columna del alfil de dama.

La partida Pillsbury-Mason (Número 17) es un ejemplo clásico del control de las blancas sobre la columna del alfil de dama, en tanto que las negras no pueden librarse mediante … P4AD. Pillsbury fija el peón del alfil de tal manera que no se atreve a moverse, y luego procede a atacarlo con más piezas de las que las negras pueden traer para su defensa. El peón cae, naturalmente, y el continuado control de las blancas de la vital columna del alfil de dama, extendiéndose hasta el final, hace que el proceso de la victoria parezca fácil.

En la partida Noteboom-Doesburgh (Número 18), el descuido de la maniobra liberadora … P4AD permite a las blancas restringir e impedir para siempre el avance del peón del alfil. Más tarde, el peón queda inmovilizado, de manera que el flanco de dama de las negras se halla sujeto en un puño de hierro. La debilidad del flanco de dama lleva al colapso del flanco del rey.

Dificultades semejantes aquejan a las negras en la partida Grunfeld-Schenkein (Número 19), en que el retardo en disputar el centro conduce a que el peón negro del alfil de dama quede encerrado, y con él su flanco de dama, por un peón que no está protegido. El súbito cambio del ataque blanco al flanco del rey hace que las negras no puedan resistir.

El juego de posición en gran escala aparece ilustrado en la partida Rubinstein-Salwe (Número 20). También en ella se ven las consecuencias de la omisión de las negras para hacer la jugada clave en la defensa de esta apertura … P4AD. El control blanco de la columna del alfil y de la casilla 5AD les permite presentar una notable maniobra estratégica. Bloquean 5AD con un alfil (deteniendo en seco al peón negro del alfil de dama) y luego desplazan los bloqueos, de manera que esta casilla se encuentra ocupada sucesivamente por un alfil, un caballo, una torre y la dama. Rubinstein captura por fin al peón del alfil que estaba destinado a la perdición e inicia

su último movimiento, que es una marcha triunfal de su peón pasado.

En la partida Chernev-Hahlbohm (Número 21), las negras consiguen hacer la importante jugada de empuje … P4AD, pero su centro, con un caballo sin protección en 4D, carece de solidez. Chernev gana tiempo para su ataque con amenazas sobre las piezas expuestas de las negras, y esta ganancia de tiempo es lo que da interés a la partida.

La partida Pillsbury-Marco (Número 22) es el ideal del gambito de dama. En ella vemos la demostración clásica de lo que llegó a ser conocido como ataque de Pillsbury. Es un hermoso ejemplo del poder de un caballo colocado en 5R y del ímpetu que da un ataque arrollador en el flanco del rey.

En la partida entre Vliet y Znosko-Borovsky (Número 23) son las negras las que se apoderan del control de la columna del alfil de dama mediante un contraataque en la segunda jugada con *2*. … P4AD. Con ello se obtienen más ventajas, culminando en la invasión de la torre de dama en la séptima fila y el establecimiento de un caballo avanzado en 5R. Por fin, las negras doblan sus torres en la columna y maniobra con su rey entre los peones enemigos. Esto lleva a que ganen un peón, y el resto es una deliciosa lección sobre el arte de simplificar.

Partida Número 17

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Pillsbury
NEGRAS: Mason

Hastings, 1895

1. P4D

Las blancas comienzan con una de las primeras jugadas más fuertes que se conocen:

- El peón de dama ocupa una casilla importante en el centro y ataca dos puntos valiosos: 5R y 5AD. El control de estas casillas impide que el adversario las use para sus piezas.
- La dama y el alfil de dama pueden abandonar la última fila.
- El rey se encuentra a salvo de los ataques por sorpresa que suelen ocurrir en las aperturas del peón de rey. Éstos se presentan cuando las negras desarrollan su alfil de rey en 4AD y lo sacrifican a cambio del peón blanco del alfil de rey para obligar al rey a salir a campo abierto y someterlo al asalto de otras piezas.

1. … P4D

Las negras igualan la presión en el centro, evitan que las blancas continúen con *2*. P4R y también liberan a dos de sus piezas para que entren en acción.

2. P4AD

¡Es ésta una amenaza y una oferta! La amenaza, de naturaleza posicional, es *3*. PxP, en que después de la recaptura con *3*. … DxP; *4*. C3AD ahuyenta a la dama y deja a las blancas dominando el centro.

La oferta de un peón tiene el propósito de eliminar el peón negro de dama de su magnifica posición en el centro. Esta oferta, a diferencia de la del gambito del rey, no entraña ningún riesgo. Las blancas recuperan fácilmente el peón y conservan la posición superior. Es, en efecto, el cambio de un peón del flanco por un peón central de las negras. El objeto de jugar *2*. P4AD tan pronto es el de *disputar el centro de inmediato, sin poner en peligro la seguridad del rey.*

Hay también otro propósito, y éste es de tipo estratégico. Tarde o temprano sobrevendrá un cambio de peones que se traducirá en la apertura de la columna del alfil de dama. *El dominio en esta columna es de importancia primordial en el gambito de la dama.* Generalmente, las blancas intentan apoderarse de ella colocando

su dama en 2AD y su torre de dama en 1AD.

El control de esta columna y de la casilla 5A de la misma equivale al control del juego. La casilla 5AD es de tan peculiar significación, que casi basta colocar firmemente una pieza en ella para paralizar el juego de las negras.

2. … P3R

Las negras defienden el peón central apoyándolo con otro peón. No les preocupa la captura con *2*. … PxP, pues eso significa la entrega del centro para ganar un peón que no pueden conservar. Las blancas, en respuesta a esto, jugarían *3*. C3AR (para evitar *3*. … P4R), seguido por *4*. P3R, y luego recuperarían el peón mediante *5*. AxP con una posición impresionante.

La defensa del peón de dama con *2*. … C3AR es débil. Las blancas podrían jugar como respuesta *3*. PxP, y *las negras tendrían que recapturar con una pieza*. Si *3*. … DxP; *4*. C3AD aleja a la dama del centro y cuesta tiempo a las negras, mientras que *3*. … CxP permite a las negras apoderarse del centro con *4*. P4R y desalojar al caballo.

Después de la jugada del texto, las negras se proponen refutar *3*. PxP con *3*. … PxP, conservando el control del centro por el peón que mantienen allí.

3. C3AD

Jugada recomendable de desarrollo, pues coloca una pieza menor en su casilla más adecuada sin pérdida de tiempo. El caballo ataca la casilla 4R y agrega su presión a la del peón de alfil en el ataque sobre 5D.

3. … C3AR

Este caballo cumple su misión en la primera fase del juego con tan sólo salir de la primera fila. Naturalmente, se desarrolla hacia el centro, donde contrarresta la influencia del caballo blanco sobre las dos importantes casillas.

4. A5C

Jugada muy eficaz, pues combina el rápido desarrollo de una pieza con una amenaza. Esta última consiste en *5*. PxP, PxP; *6*. AxC, PxA (ó *6*. … DxA; *7*. CxP, y las blancas ganan un peón) y la posición de peones negros en el flanco del rey queda desorganizada.

Antes de que se jugara esta partida, varios jugadores la habían probado esporádicamente, pero Pillsbury fue el primero en apreciar sus enormes posibilidades para la victoria. Imaginó la jugada del alfil (casi todos los maestros ponían en juego el alfil en 4A) como una especie de Ruy López en el otro lado del tablero. Con esta secuencia particular de jugadas, que perfeccionó y popularizó, alcanzó algunas victorias notables, especialmente en su presentación en el torneo de Hastings, en 1895.

En esta partida lo vemos aplicando la gran potencia del gambito de dama para aplastar a un adversario que no está familiarizado con los detalles finos y que presenta una defensa poco eficaz. Derrota a Mason "como a un niño", según solía decir Marshall.

4. … A2R

Si no se obtuviera otra cosa, el desarrollo del alfil a *cualquier punto* contribuye al progreso de las negras, pues la primera fila queda despejada para el enroque en el lado del rey. En 2R, el alfil se encuentra felizmente colocado para la defensa, y, si es necesario, puede ser transferido rápidamente a una posición más agresiva. Incidentalmente, se elimina la clavada del caballo y la amenaza de las blancas se nulifica.

5. C3A

En las aperturas del peón de dama, la misión del caballo del rey consiste en controlar y algunas veces ocupar el puesto de avanzada 5R. Efectivamente, el atrincheramiento del caballo en esta casilla y el apoyo sólido del mismo con el peón de dama y el peón de alfil del rey es el motivo de lo que más tarde se llegó a conocer como ataque de Pillsbury, asalto tremendamente eficaz sobre el flanco del rey.

5. … P3CD

A primera vista parece ser una forma sencilla y natural de desarrollar el alfil de dama, pues se encuentra encerrado en el otro lado por el peón del rey. Se necesitaron muchos años y muchas derrotas de las piezas negras para descubrir que el flanqueo del alfil no era una solución fácil al problema del desarrollo del alfil.

Después de numerosas pruebas prácticas, se encontró un método que consistía en jugar … PDxP en una fase temprana, seguido por un ataque sobre el peón blanco de la dama con … P4AD o … P4R. La primera de estas jugadas (… P4AD) tiene la intención de disputar el control del centro, abrir la columna del alfil de dama para que la usen las piezas negras y, en general, aliviar su situación constreñida. El ataque con … P4R tiene el objetivo de arrebatar el control de 4R al peón blanco de dama y abrir también una diagonal para el alfil negro de dama. En resumen, las negras luchan por el centro antes de que piensen en desarrollar el alfil.

Es casi de vital importancia que las negras jueguen … P4AD tarde o temprano. Esta jugada ataca al peón blanco de dama, establece tensión en el centro, abre la columna del alfil de dama para su dama y su torre de dama y alivia la posición aglomerada en el flanco de dama. Si no se hace esta jugada, las blancas pueden apoderarse del control de la columna del alfil de dama y de la casilla 5AD (contando desde su lado del tablero). Si las blancas pudieran colocar una pieza en esa casilla, ejercería una terrible presión sobre toda la posición de las negras, reduciendo la resistencia tan eficazmente que la tarea de ganar se vuelve ridículamente fácil.

6. P3R

Las blancas fortalecen el centro y abren un camino para su alfil del rey.

6. … A2C

Las negras completan el flanqueo de su alfil de dama.

7. T1A

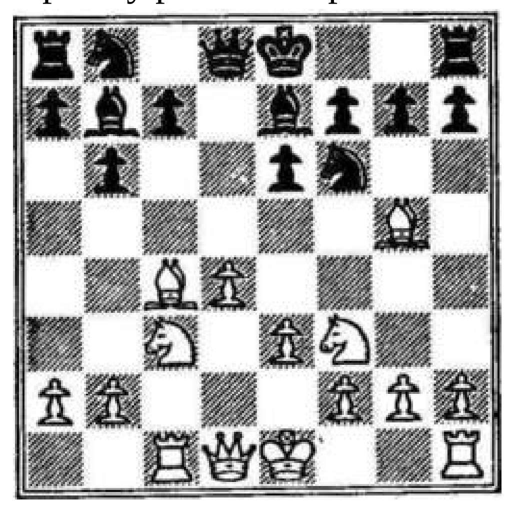
La torre se apresura hacia la importante columna del alfil de dama, que ahora está sólo parcialmente abierta, pero un cambio de peones despejará la columna y aumentará el poder de la torre en toda la longitud de dicha columna.

7. … PxP

Generalmente las negras esperan que las blancas muevan su alfil del rey antes de hacer esta captura, pues entonces el alfil pierde una jugada para recapturar. Aparentemente, las negras tienen prisa en dar mayor alcance a su alfil de dama en la gran diagonal central.

8. AxP

Las blancas recuperan el peón y ponen otra pieza en el campo de batalla.



8. … CD2D!

Esta disposición del caballo es características de las aperturas del peón de dama. El caballo no debe ir a 3AD, bloqueando al peón del alfil. El peón debe tener libertad de adelantar y disputar el centro.

En 2D, el caballo se encuentra colocado en posición ideal: apoya un avance con … P4A o … P4R atacando el centro, participa en la lucha por la posesión de estas casillas y coopera con el caballo del rey.

9. O-O

El rey desaparece de la escena al mismo tiempo que la torre puede salir a cumplir su deber.

9. … O-O

La ventaja de enrocar consiste en que el rey se encuentra más seguro en el rincón, protegido por los tres peones que se hallan frente a él y por el valeroso caballo; más seguro, decimos, que en el centro del tablero, y la torre, por otra parte, es llevada hacia las columnas centrales de la manera más cómoda posible.

10. D2R

Las dos casillas más eficaces que la dama blanca puede ocupar en esta apertura son 2R y 2AD. En 2AD, la dama complementa la acción de la torre explotando la columna del alfil de dama, mientras que en otra dirección protege la casilla estratégica 4R impidiendo la invasión del caballo negro del rey. En 2R, la dama impide que las negras desorganicen la posición de peones en el flanco del rey mediante *10*. … AxC, apoya el avance del peón del rey que monopolizaría el centro y abre el camino para que la torre del rey alcance la casilla 1D.

El desarrollo de la dama a 2R ofrece otra ventaja: ataca el flanco de la dama. Jugando *11*. A6TD, las blancas pueden forzar el cambio de alfiles y ejercer entonces presión sobre las casillas blancas de las negras, debilitadas por la desaparición del alfil que controla dichas casillas.

10. … C4D

El propósito de las negras en esta jugada es aliviar su posición constreñida provocando uno o dos cambios.

11. AxA

Las blancas aceptan simplificar deshaciéndose de algunas piezas, pues de esa manera pueden volver a su tema de ejercer dolorosa presión sobre la columna del alfil de dama.

La alternativa, retirada mediante *11*. A4A, ofrece a las negras muy buenas continuaciones: Pueden jugar *11*. … CxA (quedándose por su parte con dos alfiles), y después de *12*. PxC, jugar *12*. … C3A, seguido por *13*. … C4D, manteniendo permanentemente una pieza en una casilla en que ningún peón enemigo puede desalojarla. O las negras podrían atacar el centro inmediatamente con *11*. … P4AD. Por último, podrían llevar el caballo de dama a 3AR con un juego respetable.

La jugada del texto tiene el mérito de restringir el número de posibilidades de respuesta de las negras.

11. … DxA

Es preferible a capturar con *11*. … CxA, pues las negras ponen en juego su dama y unen sus torres.

Naturalmente, no pueden jugar *11*. … CxC; *12*. AxD, CxD+; *13*. AxC, TRxA; *14*. TxP (triunfo de la torre en la columna abierta), pues pierden un peón y la partida.

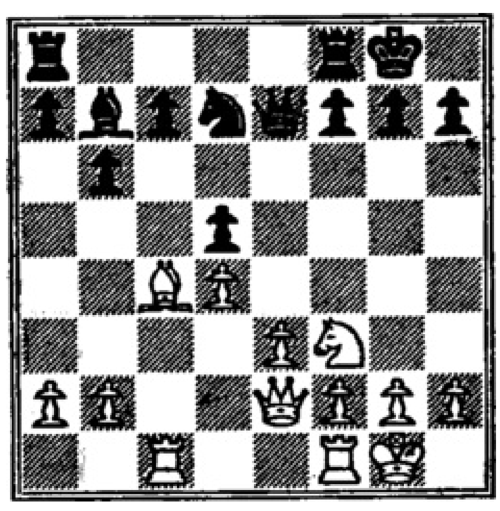
12. CxC

Esta vez el cambio conviene a las blancas, que ahora pueden dictar el curso de los acontecimientos.

12. … PxC

Las negras tienen que recuperar de esta manera, pues *12*. … AxC; *13*. AxA, PxA; *14*. TxP cuesta un peón.

Al obligar a las negras a tomar con el peón, las blancas han inducido el cierre de la gran diagonal, de manera que el alfil negro se encuentra ahora terriblemente limitado en su alcance.



13. A5C!

¡Súbito! La columna queda repentinamente despejada, y la acción se inicia allí con el ataque de la torre sobre el peón del alfil.

13. … D3D

Protege al peón y prepara *14*. … P3AD para desalojar al alfil blanco.

Ya es demasiado tarde para adelantar el peón a 4A, porque después de *13*. … P4AD (aparentemente una jugada sin peligro, ya que el peón está defendido tres veces y sólo lo atacan dos); *14*. AxC, DxA (adviértase que las blancas eliminan a dos de los defensores con un solo golpe); *15*. PxP, PxP; *16*. TxP, y las blancas ganan un peón.

14. T2A

Las blancas hacen espacio para la torre del rey en 1AD a fin de aumentar la presión.

El recurso de doblar las torres en una columna abierta aumenta su fuerza más de dos veces en esa columna.

14. … P3AD

Las negras intentan desalojar al molesto alfil.

15. A3D

Es mucho más fuerte que *15*. A4T, en que las negras se enfrentan a un contrajuego incómodo con *15*. … P4CD; *16*. A3C, P4TD (amenazando con ganar el alfil con *17*. … P5T); *17*. P3TD, C3C, y el caballo se establece firmemente en 5AD.

15. … C3A

Ignorando como un bendito el inminente peligro, las negras continúan adelante con su empeño, que en este caso consiste en llevar el caballo al ataque y quizá ocupar 5R. Ordinariamente, es éste un procedimiento recomendable, pero toda estrategia debe estar condicionada por las circunstancias, por la posición que se tiene en el tablero. Todas las jugadas deben hacerse tomando en consideración las amenazas del adversario, y no ciertos juicios arbitrarios que declaran que algunas jugadas son "buenas" y otras "malas". *Todas las jugadas deberán medirse por su valor en la posición particular que se esté jugando.*

Las blancas han revelado sus intenciones de acumular cuanta presión sea posible sobre la columna del alfil de dama y sobre el peón del alfil de dama. Las negras deben hacer frente a esa amenaza llevando todos sus recursos a la defensa de la columna, o instituir un ataque lo bastante vigoroso para distraer las fuerzas blancas del asalto que preparan.

Las negras tienen que hacer algo para resolver sus dificultades inmediatas, y deben hacerlo rápidamente antes de que el adversario se apodere con fuerza mortal de la columna abierta.

Con su última jugada, las negras pierden una oportunidad de oro: su última oportunidad de jugar *15*. … P4AD, establecer el estado de tensión en el centro y dar a sus piezas más espacio para moverse.

16. TR1AD

Esta jugada fija al peón negro del alfil impidiéndole que se mueva. Si *16*. … P4A; *17*. PxP, PxP; *18*. TxP, y las blancas ganan un peón.

16. … TD1AD

Apresurándose a acudir en defensa del peón y renovando (ahora que las negras comprenden su peligro) la posibilidad de empujar el peón.

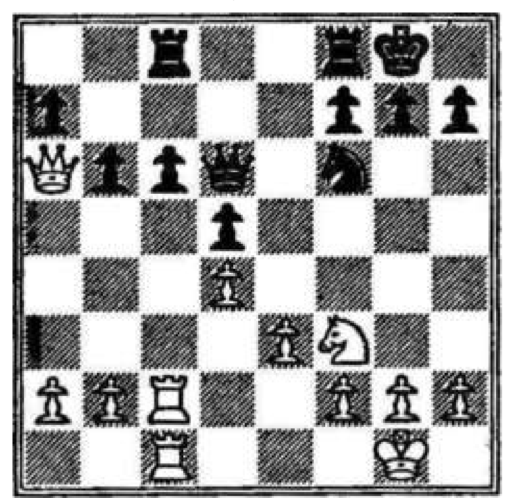
17. A6T!

¡Estupenda estrategia! Las blancas desean eliminar al alfil negro, pues las piezas menores son excelentes defensoras de los peones atacados por las piezas pesadas. Las torres blancas no podrían amenazar seriamente al peón del alfil mientras el alfil lo proteja.

17. … AxA

¿Hay alguna otra cosa que pudieran haber hecho las negras? Si *17*. … T2A, las blancas ganan con *18*. AxA, TxA; *19*. TxP, o si *17*. … D2A; *18*. P4CD restringe aún más al peón, después de lo cual las blancas intensifican la presión mediante *19*. C5R, simplifican cambiando alfiles y luego toman el peón.

18. DxA



La dama se acerca más, amagando no sólo al peón de la torre, sino también al peón del alfil mediante la amenaza *19*. D7C, T2A; *20*. TxP, TxD; *21*. TxD, y las blancas ganan.

18. … T2A

Parece buena, pues las negras salvan al peón de la torre, evitan que la dama llegue a 7C y se preparan para doblar las torres y brindar otro defensor al desdichado peón.

19. C5R

La estrategia de las blancas es muy sencilla: acumulan más presión sobre el peón del alfil. Ahora está atacado por tres piezas y defendido por dos.

19. … P4A

La proyectada *19*. … TR1AD permite que las blancas ganen limpiamente con *20*. CxPAD, TxC; *21*. DxT+!, TxD; *22*. TxT+, D1A; *23*. TxD+, RxT; *24*. T7A, P4TD; *25*. T7C, y el resto es juego de niños.

20. TxP

A partir de ahora, las blancas, sencillamente, eliminan todo lo que no esté firmemente clavado en su puesto.

20. … TxT

A las negras no les entusiasma el cambio de piezas por tener un peón de desventaja, pero, ¿qué pueden hacer? Si disputan la columna del alfil con *20*. … TR1A, entonces *21*. DxT+ gana, como en la nota anterior, mientras que si *20*. … T2R (la única casilla de huida para la torre); *21*. T6A, D1D (ó *21*. … D5C, *22*. C3D, D7D;

23. T(6A)2A, D4T; *24*. DxD, PxD, y el cambio obligado de damas deja en ruinas la posición de las negras); *22*. P3TD, y la amenaza de las blancas de ganar la dama con *23*. T8A, D3D; *24*. T(1A)6A es difícil de refutar.

21. TxT

La torre recaptura, desdeñando al peón clavado que no puede eliminarla, y conserva el control de la valiosa columna abierta.

21. … C2D

Parece atractiva, pues el caballo ataca dos piezas. Si las blancas replican *22*. CxC, entonces *22*. … DxC conduce a un final de dama y torre que no es fácil de ganar. Las blancas tendrían que avanzar finalmente su mayoría de peones en el flanco del rey y exponer su rey a un posible jaque perpetuo y a un empate.

Si la torre se retira, las negras continúan *22*. … CxC; *23*. PxC, DxPR, otra vez con posibilidades de empate.

22. T6A

Rehusando limpiamente las ofertas de cambio de caballos, la torre gana tiempo atacando a la dama.

22. … D1C

Las negras se ven obligadas a hacer esta "combinación", pues la retirada con *22*. … D2R es desastrosa después de *23*. T7A (clavando al caballo), T1D; *24*. D5C (¡ataque triple!), y las blancas ganan una pieza.

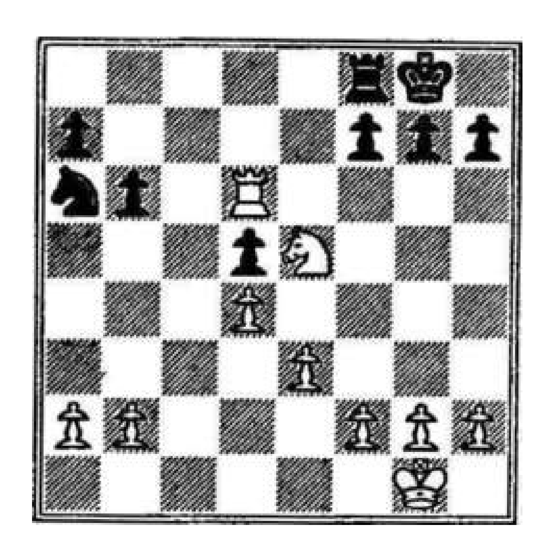
23. TxD

¡Simplificar! He aquí la palabra mágica que debe recordarse en los finales donde uno de los bandos tiene ventaja de material.

Con un peón de ventaja, hay que reducir el material (y las posibilidades del adversario) cambiando piezas, si esto no debilita la propia posición.

23. … CxD

Obligada, naturalmente.



24. C6A!

¡Jugada de maestro! El lector o yo tomaríamos el peón de dama para tener dos peones de ventaja. Esto podría dar la victoria, pero, ¿para qué complicar las cosas? ¿Para qué dejar que las negras se apoderen de la columna del alfil con *24.* … T1A y comiencen un contraataque?

Adviértase que Pillsbury conserva su ataque sobre el peón de dama según la jugada del texto, le agrega una amenaza contra el peón de la torre e impide que las negras jueguen *24.* … T1A, en que el jaque del caballo en 7R lo aniquilaría.

No son los sacrificios de la dama, sino jugadas semejantes a ésta, en el curso de una posición aparentemente sencilla, lo que distingue al maestro.

24. … P3C

Tarde o temprano el rey necesitará aire para respirar. El rey ansía también ayudar en el final moviéndose hacia el centro por conducto de 2C.

25. CxP

Cae otro peón, al mismo tiempo que otros dos quedan amenazados por la torre.

25. … T1T

Incapaz de llegar a 1AD, la torre hace esfuerzos frenéticos por entrar a la lucha.

26. C6A

El caballo se retira, en posición todavía para castigar la jugada *26.* … T1AD con *27.* C7R+, ganando la torre.

26. … R2C

Las negras mueven al rey para ponerlo fuera del alcance del jaque del caballo y para acercarlo al centro.

27. P3TD

No hay prisa en tomar el peón de dama. Las blancas protegen a su peón de torre

contra cualquier ataque descubierto de la torre que se oculta en 1T, y también impiden que el caballo negro surja más tarde en 5C.

Las blancas rehuyen esta posibilidad: *27*. TxPD, T1AD; *28*. T6D (el caballo no puede moverse a causa de la amenaza de mate), C5C, y las negras ganan el indefenso caballo.

27. … T1AD

Poniendo por fin la torre en la ambicionada columna. Pero, ¿pueden usarla las negras?

28. P4CR

También el rey blanco necesita una casilla para escapar. Las negras amenazaban con ganar una pieza mediante *28*. … C1C, atacando dos veces al caballo que no podía huir.

La desorganización de la posición de peones en torno al rey enrocado no tiene importancia en el final. Es en la apertura y el medio del juego que estas jugadas ponen en peligro al rey, pues entonces puede ser asaltado por todas las piezas del tablero.

28. … C2A

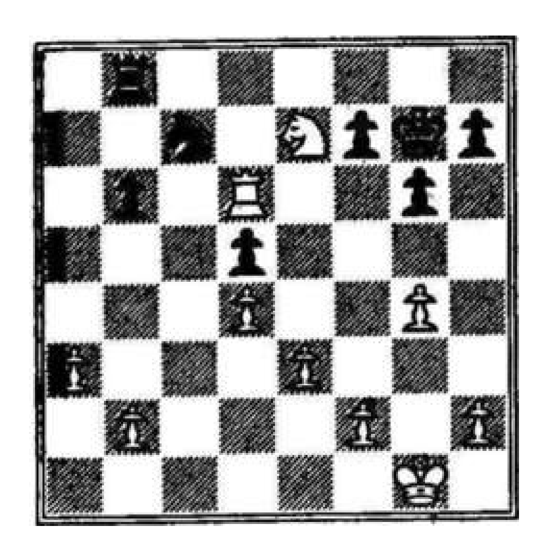
Protege a su peón de dama, pero a costa de bloquear a la torre. Había poco donde escoger, pues las blancas amenazaban *29*. C7R (atacando a la torre y a un par de peones), T8A+; *30*. R2C, T8CD; *31*. TxPC, y los dos peones pasados y conectados entre sí aseguran la fácil victoria de las blancas.

29. C7R

Ahuyentando una vez más a la torre de la columna. A la amenaza sobre la torre, las blancas agregan un ataque sobre el peón del caballo de dama y un ataque doble sobre el peón de dama.

29. … T1CD

Las negras deben aferrarse a su peón de caballo todo el tiempo que sea posible, pues con su pérdida los peones blancos en el flanco de dama quedan en libertad para coronar.



30. T7D!

¡No hay que aflojar la presión! Pillsbury prefiere esto en lugar del final de torre que resulta de *30*. CxPD, CxC; *31*. TxC, aunque también así ganaría.

30. … C3R

El caballo debe moverse, pues el esfuerzo para protegerlo con *30*. … T2C fracasa después de *31*. CxPD, ganando una pieza.

31. CxPD

El peón cae por fin, dando a las blancas un peón pasado en la columna de la dama y una torre en la séptima fila (a más de los peones capturados).

31. … T1AD

Para no ser aplastadas gradualmente hasta morir, las negras entregan otro peón a fin de tener algún contrajuego en la columna abierta. Si su torre puede colocarse tras los peones blancos, quizá capture algunos de ellos.

32. CxP

Las blancas pueden jugar sobre seguro y conservar la torre en el campo jugando *32*. C3A, pero la captura del peón del caballo las deja con tres peones pasados: ¡oferta difícil de resistir!

32. … T7A

La ocupación de la séptima fila es la consecuencia lógica de que la torre juegue en una columna abierta. Esto podría significar algunas dificultades para las blancas, si no fuera porque tienen poderosos antídotos en todos los peones que se encuentran prontos a recorrer el tablero y convertirse en damas.

33. P4C

El peón evade ágilmente el ataque de la torre.

33. … C4C

Los peones blancos no tienen gran impedimento para avanzar, pero quizá el abandonado caballo de las blancas pueda resentir algún ataque del caballo y la torre.

34. P4TD!

Las blancas continúan apaciblemente su empeño adelantando el peón pasado y obteniendo una dama.

Era tentador ahuyentar al caballo con *34*. P4A, pero esta jugada, aunque usted no lo crea, permite que las negras empaten la partida. Después de *34*. P4A, C6A+; *35*. R1A (de ninguna manera *35*. R1T, TxP++), T7D!; *36*. C4A, CxP+; *37*. R1C, C6A+; *38*. R1A, C7T+; *39*. R1R, C6A+, y las negras empatan por jaque perpetuo.

34. … C5R

Las negras intentan otro medio de entrada.

35. P5T

Nuevamente Pillsbury resiste el impulso de atacar al caballo. Si *35*. P3A, C4C renueva la amenaza de *36*. … CxP+ y empate por jaque perpetuo.

35. … CxP

¿Pueden las negras conjurar un ataque que amenace mate?

36. P6T

Las blancas no prestan atención a los gestos del adversario, y es ésta la mejor manera de demostrar su inutilidad.

El peón pasado tiene que cubrir solamente dos casillas más y no puede ser detenido en su marcha.

36. … Abandonan

Las negras se convencen de que sería demasiado esperar que llegara este golpe de buena suerte: *36*. … C6T+; *37*. R1T, C4C; *38*. P7T, C6A; *39*. P8T(D), TxP jaque mate.

Partida Número 18

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Noteboom
NEGRAS: Doesburgh

Holland, 1931

1. P4D

En la apertura es ventajoso ocupar el centro con un peón y desarrollar las piezas con el propósito de controlar el centro.

Las blancas comienzan por colocar un peón donde toma completa posesión de una importante casilla y ataca otras dos. El control de estas dos casillas, 5R y 5AD, hace imposible que las negras coloquen piezas en ellas. Las blancas pueden esperar usar 5R y 5AD como avanzadas para sus piezas, que tendrán el apoyo del peón de dama.

El avance del peón de dama sirve para un propósito adicional abriendo líneas para la dama y el alfil de dama de las blancas.

1. … P4D

Es ésta la forma más sencilla para que las negras obtengan un dominio igual del centro y para impedir que las blancas adquieran más territorio con *2*. P4R.

2. P4AD

Las blancas ofrecen un peón para alejar del centro al peón negro de dama. Efectivamente, es una oferta para cambiar un peón del flanco por un peón central, pues las blancas pueden recuperar el peón sin grandes dificultades.

Oculta en la proposición de las blancas se encuentra la amenaza de destruir el centro de peones negros mediante *3*. PxP, DxP; *4*. C3AD (ganando un tiempo, ya que las blancas desarrollan una pieza mientras las negras deben mover otra vez la misma), D4TD; *5*. P4R, y la centralización de las blancas es imponente.

2. … P3R

Las negras defienden el centro apoyando al peón de dama con otro peón. Si las blancas juegan *3*. PxP, pueden recapturar con un peón y mantener un peón en el centro.

Las negras no capturan el peón del alfil, pues ello significa entregar al centro y su dominio sobre 5R.

El hecho de que el alfil de dama quede encerrado (después de *2*. … P3R) y la

consecuente dificultad para desarrollar eficazmente esa pieza, es una de las razones que explican la popularidad del gambito de dama… para las blancas.

3. C3AD

Una buena jugada, pues el caballo ataca dos casillas centrales, 4R y 5D, agregando su influencia a la presión del peón sobre esta última.

3. … C3AR

El caballo de las negras se desarrolla hacia el centro, donde es mayor su movilidad y donde puede igualar la presión ejercida por el caballo blanco.

4. A5C

Una clavada que amenaza con ganar un peón o desorganizar la posición de los peones en el flanco de rey de las negras: *5*. PxP, PxP; 6 AxC, y las negras tendrán que someterse a quedar con un peón doblado mediante *6*. … PxA o a perder un peón después de *6*. … DxA; *7*. CxP.

La amenaza es, en realidad, de poca importancia. Las blancas no clavan el caballo para crear una amenaza que pueda ser refutada tan fácilmente. Lo que les interesa es la colocación más eficaz de sus piezas, y el desarrollo del alfil en 5C es muy fuerte. No será fácil sacudirse la restricción que imponen sobre el caballo negro y el efecto paralizador que hacen sentir en todo el juego de las negras.

4. … CD2D

En las aperturas del peón de dama, el caballo negro de la dama cumple mejor su misión en 2D, no en 3AD. En 2D apoya al caballo del rey y ayuda a preparar el adelanto del peón del alfil de dama a 4A. El caballo de dama no debe moverse a 3A, donde obstruye al peón del alfil. *El peón del alfil de dama debe estar libre para avanzar y atacar el centro de las blancas.*

Incidentalmente, las negras tienden una trampa con la jugada del texto, cuyo designio es el de hacer caer en ella al jugador ambicioso.

5. P3R

¿Por qué no ganar un peón? Esto es lo que sucedería: *5*. PxP, PxP; *6*. CxP, CxC! (el caballo rompe la clavada por la fuerza bruta); *7*. AxD, A5C+; *8*. D2D, AxD+; *9*. RxA, RxA, y las negras han ganado una pieza.

Las blancas no podrían caer en esta trampa si siguieran el principio que cubre estos casos:

No hay que perseguir a los peones a costa del propio desarrollo.

La última jugada de las blancas apoya al peón central y crea una salida para el alfil del rey.

5. … P3A

Las negras fortalecen la base de su peón de dama y abren una diagonal para uso de su dama. Proyectan contraatacar comenzando con *6*. … D4T y *7*. … A5C.

6. P3TD

Esto pone fin a cualquier maniobra semejante, pues el alfil de las negras nunca podrá llegar a 5C para clavar al caballo.

6. … A2R

Las negras desarrollan una pieza, eliminan la clavada del caballo y despejan la primera fila para el enroque.

7. D2A

Desarrollo ideal para la dama en esta apertura. En 2A, la dama ejerce presión sobre la columna del alfil (lo que se hará patente después de cambiar los peones centrales) y controla la casilla 4R. Esta última circunstancia es la razón de que la dama entre en juego en este punto, en lugar de la esperada movilización de las piezas del flanco del rey. Es vital proteger la casilla 4R, de manera que las negras no puedan librarse fácilmente jugando *7*. … C5R y cambiando algunas piezas.

7. … O-O

Las negras llevan su rey a un refugio más seguro. No pueden aliviar su posición aglomerada con la maniobra de Lasker *7*. … C5R, pues las blancas responden con *8*. AxA, DxA; *9*. CxC, PxC; *10*. DxP y ganan un peón. Adviértase que el peón blanco en 3TD impide que las negras recuperen el peón mediante *10*. … D5C+, de manera que la sexta jugada de las blancas no fue una pérdida de tiempo.

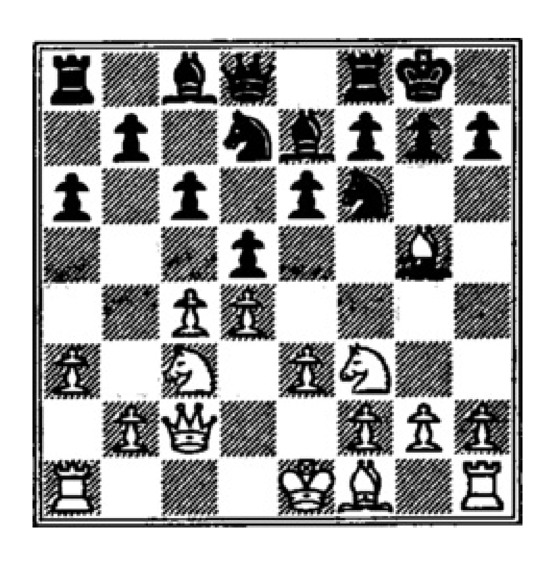
En lugar del pasivo enroque en el flanco del rey, las negras debieron haber buscado el contrajuego con *7*. … PxP; *8*. AxP, P4R!, que disputa el control del centro y ayuda a despejar la diagonal para su alfil de dama.

8. C3A

Lleva el caballo del rey a su mejor posición y ataca otra vez la casilla 5R, poniendo fin a cualquiera irrupción proyectada con … P4R.

8. … P3TD

Jugada preparatoria de la maniobra *9*. … PxP; *10*. AxP, P4CD; *11*. A3D, A2C, seguida por la jugada eventual *12*. … P4AD. Esto serviría para desarrollar el alfil de dama, liberar el flanco de la dama e iniciar la acción contra el centro de peones blancos.



9. T1D!

Si las negras quieren atacar en el ala, las blancas están preparadas para hacerles frente con el específico recomendado: ¡jugar en el centro!

La posición de la torre en 1D disuade a las negras de cambiar peones centrales, pues al despejarse la columna aumenta la presión de la torre.

9. … T1R

Las negras llevan su torre a la columna del rey, pues el centro suele ser el teatro de la acción.

10. A3D

Con la entrada de este alfil, el desarrollo de las blancas está casi completo. Adviértase que no hacen combinación de naturaleza alguna, ya para ganar material o para iniciar un ataque sobre el rey hasta que la mayor parte de sus piezas han salido de la primera fila y se encuentran en el campo de batalla. Sólo después de que estas piezas han sido colocadas donde resultan más eficaces —donde controlan el centro, gozan de la mayor movilidad y se apoderan de una buena parte del territorio importante— buscan las blancas una combinación, un golpe que decida la partida rápidamente.

10. … PxP

Las negras han pospuesto la toma de este peón hasta que el alfil blanco del rey hiciera una jugada, de manera que el alfil perderá ahora un movimiento al recuperar.

11. AxPA

La recaptura es obligada.

11. … P4C

Las negras hacen que el alfil pierda tiempo al retirarse y desalojan la casilla 2CD para el desarrollo de su alfil de dama.

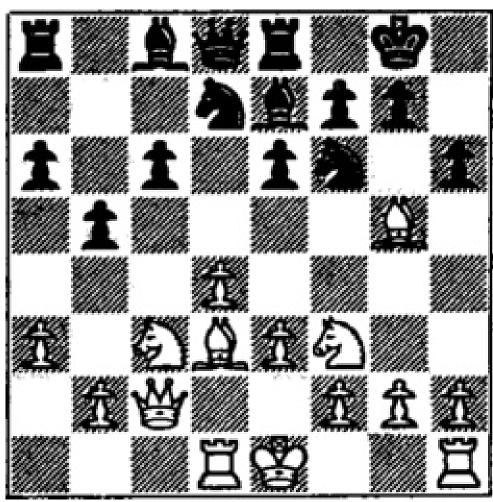
12. A3D!

Desde esta casilla, el alfil resulta estupendamente útil: Se extiende en dos direcciones para atacar, ayuda a proteger 4R contra la invasión, amenaza la posición del flanco de rey de las negras e impide que éstas se liberen mediante *12.* … P4A.

12. … P3T

Si *12.* … P4A; *13.* PxP, AxP (de ninguna manera *13.* … CxP; *14.* AxP+ y las blancas ganan la dama con un ataque descubierto); *14.* AxP+ y las blancas ganan un peón, pues el caballo clavado no puede tocar al alfil.

Con la jugada del texto, las negras sacan de la línea de fuego al peón de la torre (véase la nota anterior). Ahora esperan poder liberar su flanco de dama y establecer un estado de tensión en el centro mediante *13.* … P4A. Incidentalmente, les gustaría que el alfil blanco de dama revelara sus intenciones.



13. AxC!

¡Magnifico concepto! Las blancas no pierden tiempo en aferrarse a los dos alfiles, sino que juegan para impedir cualquier contrajuego con … P4A. Si logran impedir que avance el peón del alfil, el juego de las negras quedará terriblemente paralizado y quizá nunca resuelvan el problema de establecer su alfil de dama en una casilla decente.

El objetivo inmediato de *13.* AxC es distraer a una de las piezas negras con las que podría recapturar, el caballo o el alfil, de su vigilancia sobre la casilla 4AD de las negras y del apoyo de un peón que se moviera a esa casilla.

13. … CxA

Es, probablemente, mejor que tomar con el alfil, pues la dama y el alfil de dama de las negras tienen ahora mayor libertad.

14. O-O

El rey (que debe estar a salvo del peligro a cualquier costa) se refugia, mientras la torre (que debe participar en la lucha) se acerca a la escena de la acción.

14. … A2C

Con torre y dama en la misma columna, sería insensato aventurarse con *14*. … P4A. Las blancas, sencillamente, tomarían el peón y castigarían la recaptura *15*. … AxP con *16*. A7T+, ganando la dama.

La idea de las negras, además de desarrollar el alfil de dama, es la de llevar su torre a 1AD y luego empujar hacia adelante al peón del alfil.

15. C4R!

Las blancas despejan la columna del alfil, de manera que ahora tienen tres piezas (dama, caballo y peón de dama) concentradas sobre 5AD, con el propósito de hacer imposible el adelanto del peón negro del alfil a esa casilla.

Adviértase también que las blancas han resistido a la tentación de jugar P4R para llenar el centro con peones. En lugar de ello, mantienen libre la casilla 4R y la usan como trampolín para sus piezas.

15. … CxC

De otra manera, las blancas podrían llevar el caballo a 5AD y ahogar completamente el flanco negro de la dama.

16. AxC

Restringiendo aún a las negras: no pueden jugar *16*. … P4AD, pues desaparecería su alfil de dama.

16. … P4AR

Las negras tienen que ahuyentar inmediatamente al alfil, aun a costa de debilitar la posición de peones en su flanco del rey. El retardo para hacerlo daría tiempo a las blancas para jugar *17*. C5R (intensificando la presión sobre el peón del alfil de dama y despejando de paso la casilla 3AR para la retirada del alfil), seguida por *18*. T1A si se hace necesario.

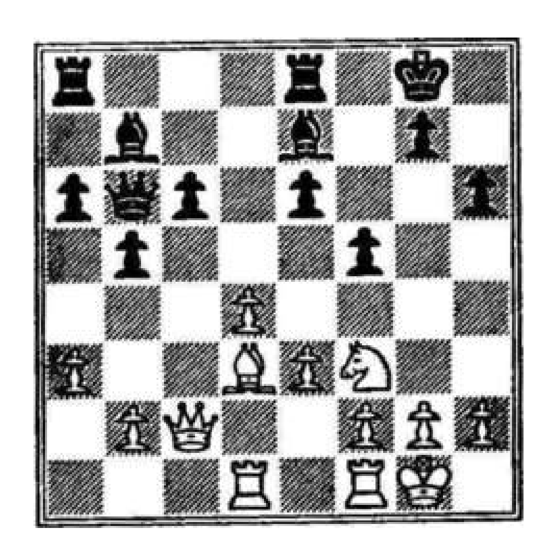
17. A3D

Tercera visita del alfil a esta casilla.

Las blancas no deben apresurarse y jugar *17*. AxPAD, pues la respuesta *17*. … T1AD clava al alfil.

17. … D3C

Preparándose una vez más para el empuje liberador del peón.



18. T1A!

La posición demanda que las blancas dediquen todos sus esfuerzos a sostener el bloqueo del peón negro del alfil de dama. Las blancas deben adquirir el control indisputado de la casilla 5AD, de manera que no pueda avanzar el peón. No deben descansar ni por un momento, *pues el dominio de la casilla clave 5AD les da una victoria de posición.*

18. … TD1A

Las negras persisten en su plan de adelantar el peón. Si no consiguen hacer esta jugada, el alfil de dama nunca tendrá aire suficiente para respirar.

19. P4CD!

¡Inmoviliza al peón! Las blancas han ganado la partida, estratégicamente. Lo que resta es aplicar los apropiados toques tácticos para obligar al adversario a que se rinda. ¡Ha llegado la hora de que aparezcan las combinaciones!

19. … D1D

Listas para refutar *20*. D3C (amenazando *21*. DxP+ ó *21*. AxPA) con *20*. … D4D.

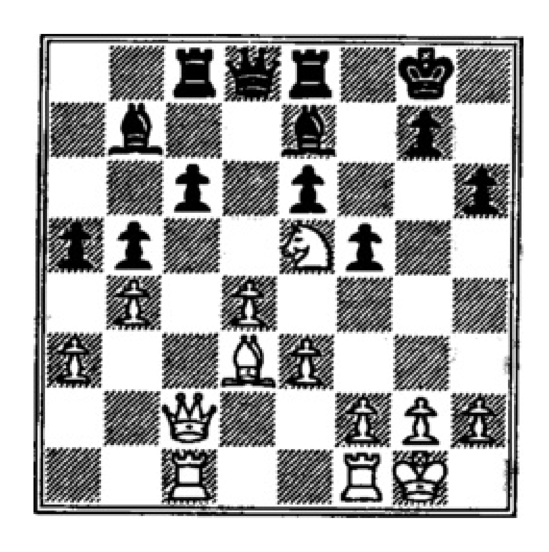
20. C5R

¡Golpe contundente! Las blancas atacan al desdichado peón del alfil de dama (que debe permanecer donde se encuentra) por tercera vez. Contra la resistencia pasiva, las blancas proyectan *21*. P4A (para dar apoyo adicional a su caballo y estabilizar el centro), seguido por *22*. A2R y *23*. A3A, después de lo cual el peón del alfil debe perecer.

20. … P4TD

Las negras atacan a uno de los peones que encierran su flanco de dama.

Contra *20*. … A3A, las blancas siguen las reglas con *21*. P4A, luego *22*. A2R y *23*. A3A.



21. D3C!

Renueva la amenaza de *22*. DxP+ ó *22*. AxPA.

Probablemente las blancas sólo echaron un vistazo a *21*. PxP, al que las negras pueden responder *21*. … DxPT ó *21*. … AxP ó *21*. … P4A, cualquiera de las cuales les da demasiada libertad… ¡desde el punto de vista de las blancas!

21. … A3D

La defensa en que confiaban las negras está descartada: si *21*. … D4D; *22*. DxD, PRxD; *23*. AxPA, y las blancas ganan un peón. O si las negras recapturan la dama con el peón del alfil, entonces *23*. AxPC gana para las blancas.

22. AxPA

La primera muestra de verdadera violencia cuesta un peón.

22. … D3A

Con un ataque sobre el alfil y un ataque doble sobre el caballo, las negras esperan recuperar su peón.

23. A1C

La idea de esta retirada a la primera fila es la de apoyar a la dama en el ataque por la diagonal, ya sea moviendo la dama a 2A o llevando el alfil a 2T, detrás de la dama.

23. … AxC

Las negras no quisieran prescindir de los servicios de una pieza activa, pero tienen que hacerlo a fin de recuperar el peón perdido.

24. PxA

Obligada.

24. … DxPR

El material es igual y las negras parecen haber sobrevivido lo peor.

Es cierto que las blancas pueden ganar un peón con *25*. PxP, pero quedarían con

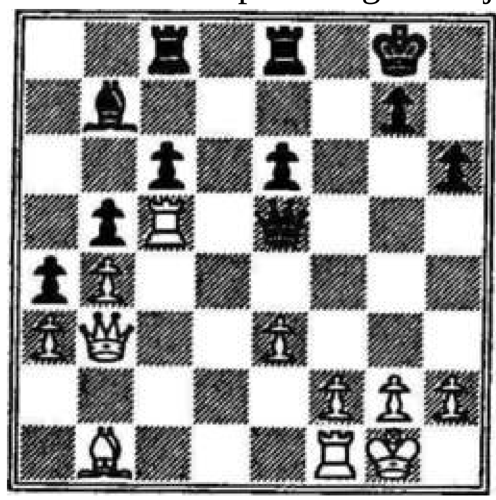
peones doblados, aislados en la columna de torre, y es dudoso que obtuvieran alguna ventaja del peón adicional. ¡Seguramente sacarán más provecho por un buen juego de posición que con esta dudosa generosidad!

25. T5A!

Las blancas desprecian al peón prefiriendo ejercer más presión. La torre tiene ahora paralizado al flanco negro de la dama. La fuerza de la jugada de las blancas se manifiesta en el hecho de que no será posible desalojar nunca a la torre.

25. … P5T

Jugada intermedia, cuyo propósito es no solamente el de salvar al peón, sino también sondear los planes de las blancas por la siguiente jugada de su dama.



26. D2T!

¡Retirada notable! Cualquiera hubiera esperado *26*. D2A, de manera que la dama, apoyada por el alfil, pudiera penetrar en la posición del flanco negro del rey. Pero las negras refutan esta jugada con *26*. … D3A, en que el jaque en 7T es contestado con *27*. … R2A, y las blancas no tienen medios de continuar el ataque. O, si después de *26*. D2A, D3A; *27*. P4R (con la intención de ahuyentar a la dama mediante *28*. P5R y luego penetrar en la posición), P4R de las negras repele la invasión.

26. … D3D

La defensa con *26*. … D3A sucumbe a *27*. P4R! (ahora vemos el objeto de *26*. D2T: clavar al peón negro del caballo e impedir *27*. … P4R en este punto), TD1D; *28*. P5R, D5A; *29*. D2A (amenazando *30*. D7T+, R1A; *31*. A6C, T2R; *32*. D8T++), D4C; *30*. P4A, D5C; *31*. T3AD, y la entrada de la torre en 3CR, seguida por *33*. D7T+ es concluyente.

Adviértase que la jugada *31*. T3AD, aliviando la presión sobre el flanco de dama, no es una infracción de principio. Un ataque que lleva al mate o a la rendición tiene precedencia sobre las consideraciones de la posición.

27. D2A

¡Ahora, este agrupamiento tiene mayor efecto! Las blancas amenazan con *28*. D7T+, R1A; *29*. A6C, TR1D; *30*. D8T+, R2R; *31*. DxPC++.

27. … T(1A)1D

Si *27*. … P4R (para defender su casilla 3CR con la dama), *28*. D7T+, R2A (si *28*. … R1A; *29*. A6C gana con facilidad); *29*. P4A (amenaza *30*. PxP+ a la descubierta), P5R; *30*. A2T+, R3A; *31*. D5A+, R2R; *32*. D7A+, y las blancas toman al alfil, para comenzar.

28. D7T+

El control de las casillas blancas que llevan al rey negro hace de ésta una invasión decisiva; la paralización del flanco negro de la dama y la asfixia de su alfil dificulta la resistencia de las negras.

28. … R1A

Si *28*. … R2A, las blancas pueden ganar el cambio con un jaque con el alfil o continuar el ataque mediante *29*. P4A, en que la continuación podría ser *29*. … T1TR; *30*. D6C+, R1A; *31*. P5A, P4R (ó *31*. … D2R); *32*. P6A, y las blancas ganan.

29. A6C

Confina aún más al rey, al mismo tiempo que ataca a la torre. La amenaza es *30*. D8T+, R2R; *31*. DxPC++.

29. … Abandonan

Las negras no pueden hacer otra cosa que retardar su muerte a costa de perder gran material.

El juego de las blancas es un magnífico ejemplo de la estrategia preventiva. Al paralizar el flanco negro de la dama, demuestran el hecho extraordinario de que la debilidad en una ala puede conducir al derrumbe total de la otra. Una vez que las negras quedan constreñidas, sus esfuerzos para presentar resistencia parecen vanos.

Partida Número 19

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Grunfeld
NEGRAS: Shenkein

Viena, 1915

1. P4D

Iniciando el juego con esta jugada del peón se liberan dos piezas de un golpe. Ésta es la mayor ventaja que pueden obtener las blancas en una sola jugada al sacar sus piezas de la última fila y llevarlas al campo de batalla. El peón mismo desempeña un papel importante en la lucha por el dominio del centro y el control de las casillas clave.

1. … P4D

Probablemente la mejor respuesta de las negras. Con ella contrarrestan la presión de las blancas sobre el centro.

2. P4AD

Esta jugada es un ataque y, al mismo tiempo, la oferta de un peón. Es un ataque porque las blancas amenazan con *3*. PxP, DxP; *4*. C3AD, D4TD; *5*. P4R para establecer dos peones unidos en el centro. Es una oferta, porque las negras pueden ganar un peón (temporalmente, es cierto) mediante *2*. … PxP.

Como quiera que se le mire, el propósito de las blancas es destruir el centro de peones negros, bien eliminando de 4D al peón negro de la dama bien alejándolo de allí.

2. … P3AD

Las negras están ahora listas para refutar *3*. PxP con *3*. … PxP, *recapturando con un peón* a fin de conservar un peón en el centro.

La segunda jugada de las negras tiene el mérito de que no encierra al alfil de la dama, como en la alternativa *2*. … P3R. Pero en el lado deudor debemos hacer notar que si las negras desarrollan libremente su alfil, deberán estar preparadas para refutar incómodos ataques sobre su peón de dama y su peón de caballo de dama, ocasionados por la ausencia del alfil. Otra consideración más importante aún es que aunque el peón del alfil que se encuentra en 3A sirve de magnífico apoyo para el peón de dama, no cumple su principal misión, que es la de disputar el control blanco del centro. Este peón debe estar disponible para avanzar a 4A a fin de atacar al peón blanco de la

dama y abrir al mismo tiempo la columna del alfil con el objeto de que la usen las piezas pesadas de las negras.

3. C3AR

¿Por qué no juegan las blancas *3*. P5A y ahogan completamente a su adversario en el flanco de la dama? He aquí algunas de las razones por las que no lo hacen:

a) Es buena estrategia conservar la tensión en el centro: mantener fluida la posición de los peones, no estática.

b) Al avanzar a 5A, las blancas renuncian a su ataque sobre el centro de las negras y a la opción de cambiar peones cuando valga la pena hacerlo. Dicho cambio podría ser el medio para demoler todo el centro de las negras.

c) La casilla 5AD deberá ser una avanzada para una pieza, no para un peón. Una pieza colocada allí tiene un tremendo efecto sobre todo el flanco de dama de las negras.

d) La colocación de un peón en 5AD cierra la columna del alfil y hace imposible su uso para las operaciones de la dama o de las torres.

e) En la apertura deben moverse las piezas, no los peones.

Todo lo anterior explica por qué un maestro del ajedrez encuentra "instintivamente" las jugadas correctas. No es que pueda analizar con veinte jugadas de anticipación o que se tome la molestia de examinar los efectos de todas las jugadas posibles. ¡Algunas veces ni siquiera ve con una jugada de anterioridad! Ahorra tiempo descartando cualquier jugada que su instinto (o, más exactamente, su experiencia y su juicio) le advierta que es contraria a los principios y no puede en manera alguna llevar a resultados favorables. Al descartar jugadas que le parecen impropias, al desechar recursos artificiales que no se avienen a su juicio de la situación, juega un ajedrez más enérgico y sólido en diez segundos que el aficionado de tipo medio en las partidas serias de torneo.

3. … P3R

Jugada apacible, pero no de espera. Fortalece el centro y libera al alfil del rey.

Las intenciones de las negras son todavía indefinidas. Podrían capturar al peón en la siguiente jugada e intentar retenerlo mediante … P4CD. O podrían buscar la formación de Stonewall jugando *4*. … P4AR seguido por *5*. … C3AR y *6*. … C5R.

4. P3R

Por ello, las blancas juegan sobre seguro protegiendo al peón del alfil. Liberan a un alfil a costa del otro, pero no pueden hacerlo todo.

4. … C3A.

El caballo toma una buena posición, extendiendo su poderosa influencia a 4D y 5R, dos de las cuatro casillas estratégicas del centro.

5. A3D

El alfil ocupa una diagonal donde puede actuar con gran efecto, mientras que el flanco del rey queda despejado para el enroque rápido.

Hablando en términos generales, es conveniente desarrollar primero las piezas del flanco del rey, de manera que el rey pueda encontrar un refugio cómodo. Casi todos los jugadores están lo bastante familiarizados con este procedimiento y sus beneficios para seguirlo fielmente, al grado de olvidarse de liberar sus piezas del flanco de dama.

5. … CD2D

Excelente, ya que el caballo apoya un posible empuje en el centro de las blancas con … P4A o … P4R. También es útil estar en contacto con el otro caballo, pues puede sustituir al caballo del rey en 3A si se hace necesario.

6. CD2D

El principal objetivo de esta jugada es apoyar un avance del peón del rey como en el sistema de Colle. Un segundo propósito del desarrollo del caballo en 2D en lugar de 3A es el de recapturar con el caballo si las negras juegan *6.* … PxP, y luego plantar uno de sus caballos en 5R, apoyado enérgicamente por el otro.

6. … A2R

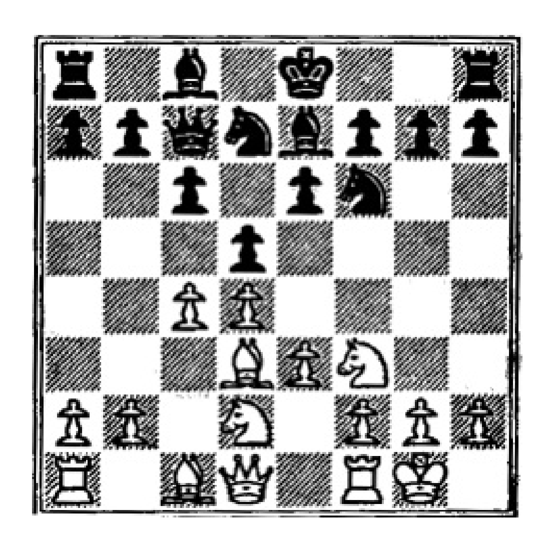
Buena jugada defensiva, ¡quizá demasiado! El alfil está bien colocado en 2R, y se progresa hacia el enroque, pero no se hace intento alguno para impedir que las blancas se extiendan y adquieran mayor territorio. Las negras deben buscar … P4A o tendrán que retroceder lentamente y quedar confinadas a una pequeña área aglomerada.

7. O-O

El rey escapa a una parte más segura del tablero, mientras que la torre del rey toma una posición más activa.

7. … D2A

Otra apacible jugada de desarrollo, que hubiera sido mejor sustituir por la agresiva *7.* … P4A. Las negras no pueden contemporizar; deben luchar por obtener la igualdad de derechos. ¡El ajedrez no es juego para cobardes!



8. P4R!

Esto se parece al recurso de Colle para romper la posición en el centro y abrir líneas de ataque para sus piezas agazapadas en el fondo.

8. … PxPR

Las negras no pueden permitir que el peón vaya a 5R. Allí desalojaría al caballo del rey y lo eliminaría de la acción.

9. CxP

Más enérgica que recapturar con el alfil. El caballo abandona el camino del alfil de dama y da el quién vive al caballo enemigo.

9. … CxC

Las negras tienen que cambiar para aliviar su posición constreñida.

10. AxC

El cambio de piezas conviene también a las blancas. Cuando más material desaparezca del tablero, mayor espacio habrá para la actividad de sus piezas, especialmente los alfiles de largo alcance.

10. … C3A

El ataque sobre el alfil gana un tiempo para las negras y, por otra parte, da un poco más de espacio a sus piezas del flanco de dama.

11. A2A

El alfil se retira, pero a un magnífico punto ventajoso. Está preparado para un ataque en el flanco del rey, pero puede pasar con rapidez al flanco de la dama si es necesario.

La posición de las blancas es claramente superior. Tiene las siguientes ventajas:

- Sus alfiles tienen un gran alcance de ataque.
- Dominan el centro con sus peones.

- Controlan la estratégica casilla 5R.
- Sus piezas principales pueden actuar con gran efecto en las columnas centrales.

11. … P3CD

Para desarrollar el alfil a 2C, pues está encerrado por el peón del rey en el otro lado.

12. D2R

Las blancas desarrollan otra pieza e intensifican su presión sobre 5R. El control de esta casilla hará difícil, si no imposible, que las negras liberen su posición adelantando el peón del rey.

12. … A2C

Con el desarrollo de este alfil, las negras parecen estar encontrando la solución de sus problemas. Se hallan ahora dispuestas a jugar *13*. … P4A en la siguiente jugada, a actuar en la gran diagonal con su alfil de la dama y establecer un estado adecuado de tensión en el centro. ¿Tendrán tiempo para ello, o han perdido el momento oportuno de jugar … P4A?

13. C5R!

¡Magnífica avanzada para el caballo! Desde este puesto central, el caballo irradia su poder en ocho direcciones, acentuando la dificultad que tienen las negras para dar libertad a sus piezas.

13. … T1D

Parece plausible, pues las negras movilizan la torre con una amenaza sobre un peón.

Es demasiado tarde, ¡ay!, para jugar la liberadora *13*. … P4A. La respuesta de las blancas, *14*. A4T+, obligaría al rey a moverse (si en lugar de ello se interpone el caballo o el alfil, el costo es una pieza) y perder el derecho a enrocarse.

14. T1D

Las blancas se defienden sin pérdida de tiempo. La torre del rey defiende al peón y se desarrolla simultáneamente, pasando a la columna que, de todos modos, habría seleccionado.

Las torres deben estar en columnas abiertas o en columnas que ofrezcan perspectivas de abrirse.

14. … O-O

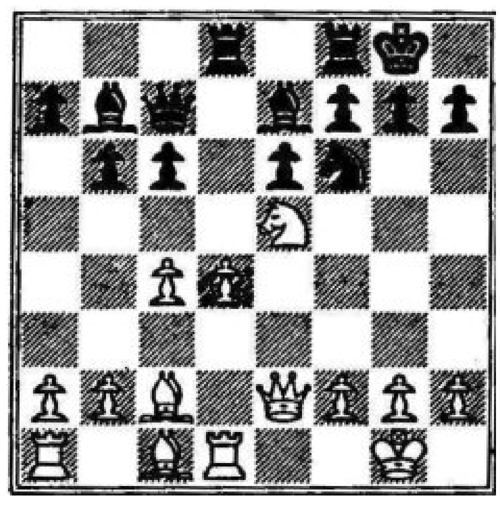
El avance *14*. … P4A es todavía prematuro, pues sería contestado con *15*. A4T+, y las negras deben mover entonces el rey y perder el privilegio de enrocar, o jugar *15*. … C2D, perdiendo el cambio después de *16*. AxC+, TxA; *17*. CxT.

Antes de que las blancas hagan su siguiente jugada, resumamos sus ventajas:

- Su posición de peones en el centro, que restringe los movimientos de las piezas enemigas, es claramente superior a la de las negras.
- Su dama ataca nueve casillas, en tanto que la de las negras está limitada a cinco.
- Sus alfiles controlan trece casillas, mientras que los de las negras dominan siete.
- Su caballo tiene maravillosa movilidad; en cambio, el caballo de las negras sólo puede retirarse.

Claramente, las blancas han establecido una superioridad definida de posición. Sus piezas tienen mayor movilidad, como lo demuestra la simple aritmética, y su poder de ataque es, en definitiva, superior al de las negras. Las blancas han ganado el derecho de buscar una combinación decisiva que explote al máximo sus ventajas de posición.

Es interesante ver qué forma de ataque logrará romper la atrincherada posición de las negras.



15. A4A!

El alfil se desarrolla con una amenaza contra la dama. Las blancas pretenden jugar *16.* C6C en la siguiente jugada, descubriendo un ataque sobre la dama con el alfil. Después de que la dama se mueva, las blancas capturarán a la torre, ganando el cambio.

15. … A3D

La alternativa *15.* … D1A, que pone a la dama fuera del alcance del alfil, no parece muy apetitosa. Con la jugada del texto, las negras impiden que el caballo se mueva y descubra un ataque.

16. P5A!

Así se inicia una serie de vigorosos golpes que no cesan hasta que las negras se rinden. La idea de las blancas es doble: desalojarán al alfil y cerrarán

permanentemente la posición negra del flanco de dama.

16. … PxP

Es obligada, pues si *16*. … AxC, las blancas pueden ganar mediante *17*. AxA, D1A; *18*. AxC, PxA; *19*. D4C+, R1T; *20*. AxP, RxA; *21*. T3D seguido por *22*. T2T++.

17. PxP

Aparece otro peón para atacar al alfil.

17. … AxC

O *17*. … AxP; *18*. C6C, y las blancas ganan el cambio.

18. AxA

De nuevo la recaptura amenaza a la dama y no da reposo a las negras.

18. … D4T

Si *18*. … D1A, las blancas ganan mediante *19*. AxC, PxA; *20*. D4C+, R1T; *21*. D4TR (amenazando mate), P4A; *22*. D6A+, R1C; *23*. P4TR (con la intención de avanzar el peón a 6T y luego dar mate en 7C), T2D (para seguir con *24*. … D1D ahuyentando a la dama blanca); *24*. TxT, DxT; *25*. T1D, D2A; *26*. P5T, y la amenaza de ganar con *27*. P6T o con *27*. T3D seguida por *28*. T3C+ es decisiva.

19. AxC!

Las blancas acaban con el caballo, el mejor defensor de una posición enrocada, como preludio para irrumpir en la fortaleza del rey.

19. … PxA

Después de esto, la posición de las negras en el flanco del rey se desploma, cuando debería ser una barricada. En el flanco de la dama, donde sus piezas necesitan espacio para moverse, su posición está inmovilizada por un peón no protegido.

20. D4C+

Es más exacta que *20*. D4R. Sólo deja una respuesta a las negras.

20. … R1T

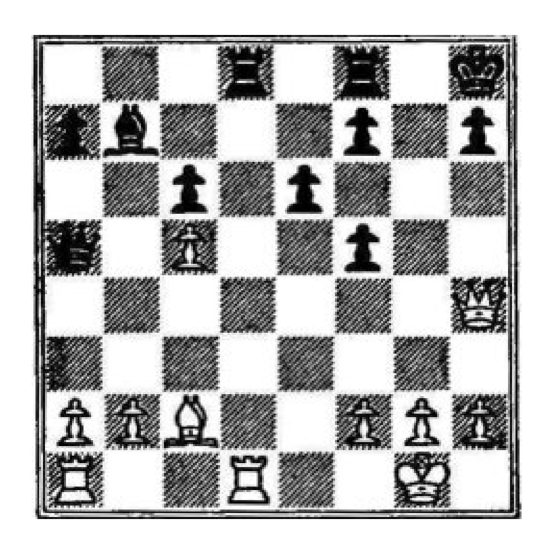
El rey debe irse al rincón.

21. D4TR

Amenazando ahora con mate.

21. … P4A

La única defensa de las negras.



22. D7R!

Penetrando en el corazón de la posición enemiga. El ataque sobre el alfil negro es un recurso cuyo propósito consiste en ocupar al adversario, aunque sólo sea por un momento, con el problema de salvar al alfil. Esto da a las blancas el tiempo que necesitan para llevar a cabo su amenaza verdadera: un ataque sobre ambas torres.

22. … A1A

Si las negras juegan *22*. … TICD para proteger al alfil, las blancas ganan de la siguiente manera: *23*. D6A+, R1C; *24*. T3D, P5A; *25*. T3TR (amenazando *26*. AxP++), TR1D; *26*. TxP, y mate en la siguiente jugada.

23. P4CD!

¡Un golpe abrumador! La dama tiene que abandonar la diagonal que lleva a la torre en 1D, ¡la cual necesita protección!

¿Qué pueden hacer las negras? Si *23*. … DxPC; *24*. TxT, TxT; *25*. DxT+ gana. O si *23*. … TR1R, la respuesta es *24*. D6A+, seguido por *25*. PxD. Finalmente, si *23*. … TxT+; *24*. TxT deja a la mano dos formidables amenazas: *25*. DxT++ y *25*. PxD, y no es posible refutar ambas al mismo tiempo.

23. … Abandonan

Partida Número 20

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Rubinstein
NEGRAS: Salwe

Lodz, 1908

1. P4D

Hace cien años los jugadores iniciaban sus juegos casi automáticamente con *1*. P4R. Y si podían ofrecer un gambito, así lo hacían.

En la actualidad, cuando todos desean ganar con el menor riesgo posible, la primera jugada es casi siempre *1*. P4D. Las aperturas del peón de dama llevan a posiciones seguras y sólidas. Ofrecen seguridad y, como aliciente adicional, dan a las blancas una ligera ventaja desde el principio.

Con su primera jugada, las blancas ocupan y ejercen presión sobre el centro con un peón *protegido* y, al mismo tiempo, liberan su dama y su alfil de dama.

1. … P4D

La respuesta clásica que iguala la presión en el centro. También impide que las blancas jueguen *2*. P4R y monopolicen casi todas las mejores casillas.

2. P4AD

Con diversos objetivos:

- Inducir a las negras a entregar el centro, ofreciéndoles un peón.
- Cambiar peones (si las negras no lo hacen) y abrir la columna del alfil para sus torres.
- Instituir un ataque sobre el peón negro de la dama y sobre la casilla 5D.

2. … P3R

Las negras apoyan al peón de dama con otro peón. Están preparadas, si las blancas juegan *3*. PxP, *a recapturar con un peón* y mantener un peón en el centro.

3. C3AD

Buen desarrollo para el caballo, ahora que no bloquea al peón del alfil y la apertura de esa columna. Es un poco más aguda que *3*. C3AR, pues aumenta la presión sobre 5D, importante casilla en esta apertura.

3. … P4AD

Esta jugada tiene la aprobación incondicional de Tarrasch, quien sostenía que las negras no tienen mejor medio para desarrollar sus piezas libre y fácilmente, aun cuando los cambios de peones en el centro les dejen un peón aislado.

Una ventaja de *3*. … P4AD es que disputa inmediatamente la posesión del centro por el ataque sobre el peón de dama. Otra es que capacita a las negras para colocar su caballo de dama en 3AD en lugar de 2D, donde estorba por mucho tiempo la carrera del alfil de dama.

4. PAxP!

¡La mejor manera de conservar la iniciativa! El propósito de este cambio es dejar a las negras un peón aislado de dama.

4. … PRxP

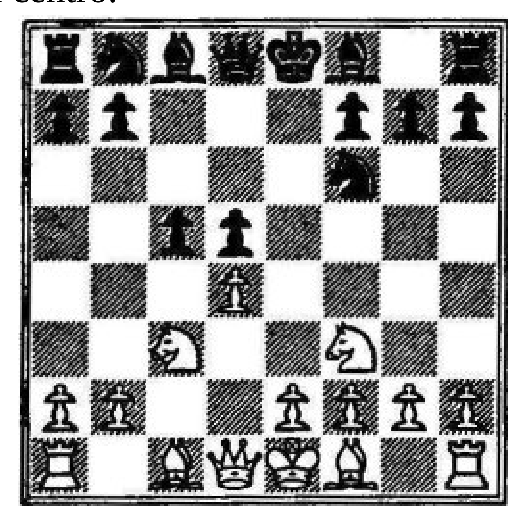
La recaptura más segura. Las negras pueden ofrecer un peón mediante *4*. … PAxP; *5*. DxP, C3AD; *6*. D1D, PxP; *7*. DxP, A3R, pero el gambito es dudoso.

5. C3A

Los caballos de las blancas tienen ahora las cuatro casillas estratégicas del centro (4R, 5R, 4D y 5D) bajo su vigilancia.

5. … C3AR.

Más oportuna hubiera sido primero, *5*. … C3AD, intensificando la presión de las negras sobre 5D. Entonces hubieran podido contestar a *6*. PxP con *6*. … P5D, obteniendo una cuña en el centro.



6. P3CR!

Probablemente la mejor de las muchas buenas jugadas que las blancas tienen a su disposición. Pueden jugar la plácida *6*. P3R o *6*. A4A, cualquiera de las cuales les dan una posición segura y sustancial. O pueden atacar al momento con la agresiva *6*. A5C, con la que Alekhine derrotó brillantemente a Kussman en 1924.

Con la apacible jugada del texto, Rubinstein se propone flanquear su alfil del rey y aumentar la presión sobre 5D.

6. … C3A

Las negras alcanzan uno de los objetivos que les llevaron a seleccionar la Defensa de Tarrasch. Su caballo de dama tiene cierta influencia en el centro, mientras que el alfil de dama (generalmente restringido por un caballo en 2D) está libre y no tiene tropiezo.

7. A2C

El alfil domina la gran diagonal y dedicará especial atención al peón negro de dama. Por el momento, el caballo obstruye su camino, pero un caballo puede saltar fácilmente para hacerse a un lado.

7. … PxP

Las negras cambian para dar a sus piezas mayor alcance (adviértase la aumentada movilidad de su alfil de rey), pero esto no deja de tener sus peligros. Las líneas abiertas favorecen al jugador cuyo desarrollo sea superior, y en este caso son las blancas.

Un poco mejor es la apacible *7.* … A2R, desarrollando una pieza. O, si las negras se sienten belicosas, la aguda *7.* … A5C, que aumenta la presión sobre el peón de dama al atacar a uno de sus defensores.

8. CRxP

La recaptura deja a las negras con un peón aislado en el centro del tablero. Dicho peón deberá atenerse a las piezas para defenderse del ataque, pues no hay peón en ninguno de los lados que pueda acudir en su apoyo. Otra consideración es que puede colocarse firmemente una pieza enemiga en la casilla que se encuentra directamente frente al peón aislado en este caso 4D de las blancas, sin ningún temor de ser desalojada por un peón.

Todo esto es muy desalentador, pero, a cambio de estos inconvenientes, el poseedor del peón aislado tiene la recompensa de poseer columnas y diagonales abiertas: espacio para las actividades de sus piezas. El peón mismo, a pesar de parecer desamparado, suele convertirse en la punta de lanza que rompe una posición fortificada.

Los teóricos mismos no están en completo acuerdo sobre los méritos o desmerecimientos de un peón aislado. Hace muchos años, Philidor decía en su *Ajedrez Analizado: o instrucciones por las cuales puede adquirirse un conocimiento perfecto de este noble juego:* "Un peón, cuando se separa de sus compañeros, rara vez o nunca hará fortuna". En la defensa tenemos a Tarrasch, quien dijo: "El que teme tener un peón aislado de dama debería renunciar al ajedrez".

Hay argumentos para ambas opiniones:

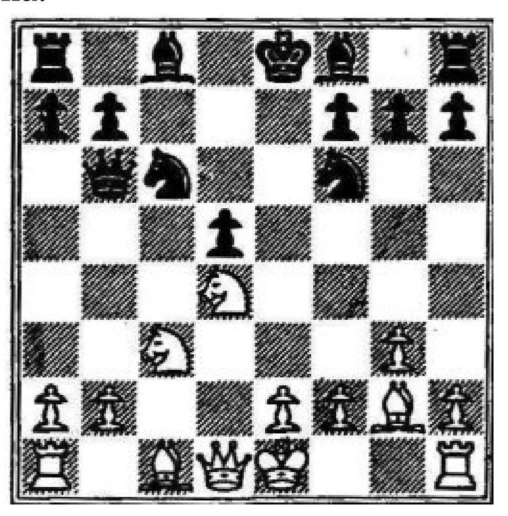
- Las negras tienen en su favor: mayor movilidad para sus piezas, posibles

avanzadas para sus piezas en 5R y 5AD (apoyadas por el peón de dama) y columnas abiertas para sus piezas principales (las columnas del rey y del alfil de dama).

- Las blancas adquieren la ventaja de que pueden colocar permanentemente una pieza en 4D y mantener ocupado al alfil evitando las amenazas sobre el peón de dama. No porque el peón pueda ser capturado fácilmente, pues el número de piezas que lo ataquen puede ser siempre igualado por el número de piezas que lo defiendan, sino por el hecho de que el peón necesita constante cuidado, las blancas pueden cambiar el ataque a otra sección del tablero. Las negras no sólo deberán estar preparadas para contestar a la lucha, sino también para mantenerse en estrecho contacto con el peón.

8. … D3C

Induciendo a su adversario a cambiar caballos o defender con *9.* P3R bloqueando el camino de su alfil de dama.



9. CxC!

¡Sugestión que encanta a las blancas! Libra a las negras de su peón aislado, pero, a cambio de ello, le provocan otras debilidades. A partir de ahora, las blancas se olvidarán de la casilla 5D y volverán su atención al dominio completo de 4D y 5AD. Plantando piezas en esas casillas, pueden impedir que las negras avancen su peón de dama o su peón de alfil de dama. El bloqueo de estos peones encerrará a todas las piezas negras que se hallan tras los peones.

9. … PxC

La captura alternativa con *9.* … DxC pierde al peón de dama. inmediatamente.

10. O-O

Antes de continuar el ataque, las blancas llevan a su rey a un lugar más seguro. Al mismo tiempo, puede echarse mano de la torre para que entre en acción en las columnas centrales.

10. … A2R

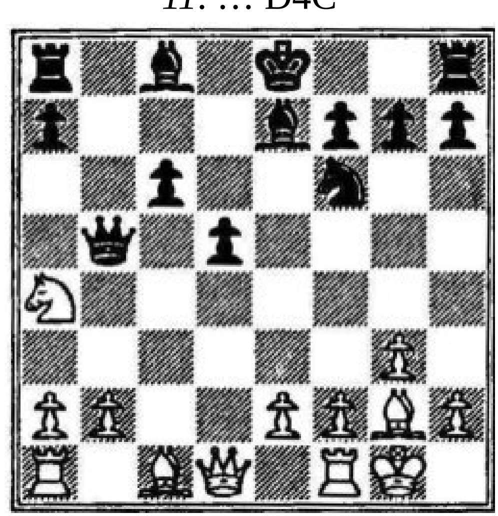
Por desgracia, las negras no pueden avanzar ninguno de los peones señalados por la fatalidad: si *10*. … P4A; *11*. CxP gana un peón, o si *10*. … P5D; *11*. C4T obliga a la dama a abandonar uno de los peones amenazados.

Había mejores posibilidades de resistir con *10*. … A3R, protegiendo al peón de dama una vez más para jugar después la liberadora … P4A tan rápidamente como fuera posible. Las negras no pueden atenerse a medidas pasivas o serán aplastadas hasta morir.

11. C4T!

A las blancas no les interesa ahuyentar a la dama. El caballo no se mueve para atacar, sino para dominar la casilla 5AD, de manera que sea posible colocar allí una pieza blanca.

11. … D4C



La dama permanece en las cercanías para ayudar a ahuyentar a los invasores.

12. A3R!

Cualquiera hubiera esperado que el alfil fuera a 4A, donde tiene gran alcance y no obstruye los movimientos del peón del rey; o tal vez hubiera considerado 5C, donde constriñe a las negras desde un punto eficaz para el desarrollo del alfil. Son jugadas buenas y naturales, pero no se acomodan a la concepción estratégica que gobierna la posición. En cuanto hay un plan lógico y definido a seguir, debemos hacer jugadas que se conformen a ese plan, de manera que la mejoría de nuestra posición o el deterioro de la del adversario sean sistemáticos y no el resultado de un desarrollo inconexo. En este punto, no hay que llevar a cabo el desarrollo por el desarrollo mismo.

Parecerá extraño que el control de una casilla pueda causar el colapso de una posición, pero así es. Uno de los puntos sutiles del gambito de dama está en que dicho dominio (que resulta del descuido de las negras para disputar el centro y para liberar su flanco de dama mediante … P4AD) capacita a las blancas para confinar las

piezas del adversario en un área pequeña y las haga retroceder paso a paso, mientras que las blancas comienzan a escoltar un peón hacia la casilla donde corone o se vuelven al otro lado del tablero y asaltan al rey.

12. … O-O

Como no han leído la nota anterior las negras se contentan con hacer "buenas" jugadas de desarrollo.

Las negras deberían concentrar sus energías en adelantar una casilla el peón del alfil antes de que quede fijo de manera permanente en 3A. Adelantar al peón de inmediato es prematuro, porque después de *12*. … P4A; *13*. AxPD, CxA; *14*. DxC, DxC; *15*. DxT, las blancas ganan el cambio, pero las negras podrían luchar mejor con *12*. … A3R (protegiendo al peón de dama y preparándose para mover el peón del alfil) seguida por *13*. … C2D y *14*. … T1AD, todas las cuales tienen por designio ayudar al peón a adelantar una casilla.

13. T1AD

Las blancas se apoderan de la columna abierta, ejercen mayor presión sobre 5AD y se preparan para colocar allí una pieza.

13. … A5CR

Ataque doble sobre el peón del rey, el cual puede ser difícil de refutar. ¿Cómo contestan las blancas?

- Si *14*. T1R, el desarrollo de la torre es deficiente.
- Si *14*. C3A, DxPC cuesta un peón.
- Si *14*. T2A, las negras toman al caballo.
- Si *14*. P3A, las blancas debilitan la posición de peones en torno al rey y encierran a su propio alfil.

A pesar de todos estos argumentos en favor de la jugada de las negras, Tarrasch solía desechar tales especulaciones con:

"El principio de un ataque …

14. P3A …

… y el fin del ataque".

El hecho de que el alfil del rey quede encerrado es sólo temporal, y en cuanto a la debilidad de los peones del flanco del rey, no tiene importancia si las negras no pueden explotarla.

14. … A3R

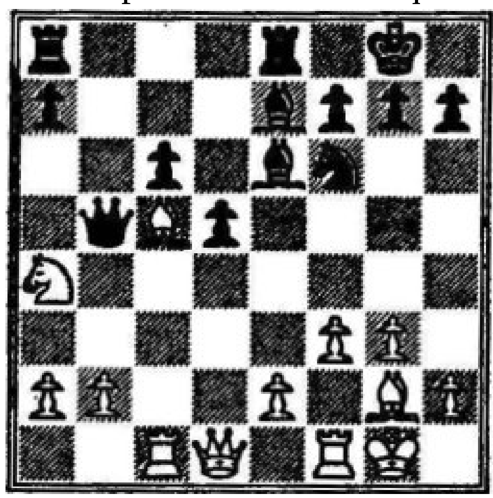
El alfil encuentra la casilla correcta, pero es tarde…, ¡demasiado tarde!

15. A5A!

Ahora que las estratégicas casillas 4D y 5AD están bajo su control, las blancas colocan una pieza donde inmovilice a los peones negros y restrinja los movimientos de las piezas negras.

15. … TR1R

Las negras tienen que proteger a su alfil o someterse a un cambio de piezas. Esta última opción no las seduce, porque después de *15*. … AxA; *16*. TxA sustituye a un bloqueador por otro, ganando tiempo mediante el ataque sobre la dama.



16. T2AR!

¡Magnífica jugada! la torre se prepara para pasar a 2AD a fin de contribuir a explotar la columna del alfil de dama. También desocupa la casilla 1AR, de manera que el alfil pueda llegar a una diagonal más útil.

16. … C2D

Las negras atacan al alfil una tercera vez, con la esperanza de obligarlo a retirare.

17. AxA

El alfil no se retira, pues permitiría a las negras jugar *17*. … P4AD, desorganizando la posición. Tampoco apoyan las blancas al alfil mediante *17*. P4CD, jugada que harían instantáneamente muchos jugadores. La consecuencia seria *17*. … AxA, obligando a la recaptura con el peón, puesto que *18*. TxA les cuesta el cambio, y *18*. CxA permite *18*. … DxPC. Pero después de *18*. PxA, el peón estacionado en 5A no sólo queda inmóvil e inútil, sino que cierra la columna que va a las piezas blancas. Esto negaría toda la estrategia de la posición, que es la de ocupar las casillas débiles en la posición del adversario con piezas, no con peones. Las piezas pueden moverse libremente, de manera que se mantienen lineas abiertas para el ataque; pueden ir de un lugar a otro, permitiendo a un bloqueador dejar el puesto a otro diferente si la ocasión lo requiere.

17. … TxA

Las negras tienen que recuperar.

18. D4D!

¡Excelente! La centralización de la dama es tremendamente eficaz. No sólo ejerce su influencia en todas las partes del tablero, sino que impide que las negras hagan la jugada libertadora *18*. … P4AD y se preparan también para colocar el caballo en 5AD. Adviértase que, desde su nueva posición, la dama continúa defendiendo al caballo y no pierde de vista al peón del caballo. El caballo tiene libertad para moverse, en tanto que el peón del rey, abandonado por la dama, se encuentra ahora bajo el cuidado de la torre.

18. … TR1R

Esta torre se retira para ayudar en la defensa de la columna del alfil de dama contra el ataque de las blancas, puesto que una jugada de la torre de dama cuesta un peón.

19. A1A

Medio sutil de activar al alfil. La alternativa *19*. P4A no es tan buena, pues da a las piezas negras mucho más espacio en el cual maniobrar, y su alfil y caballo tendrían entonces acceso a la casilla 4R de las blancas.

19. … TR1AD

Reviviendo la posibilidad de jugar *20*. … P4AD. Las negras deben haberse dado cuenta para este momento de que si no consiguen hacer esta jugada, muy bien pueden cruzarse de brazos y esperar a que caiga el hacha.

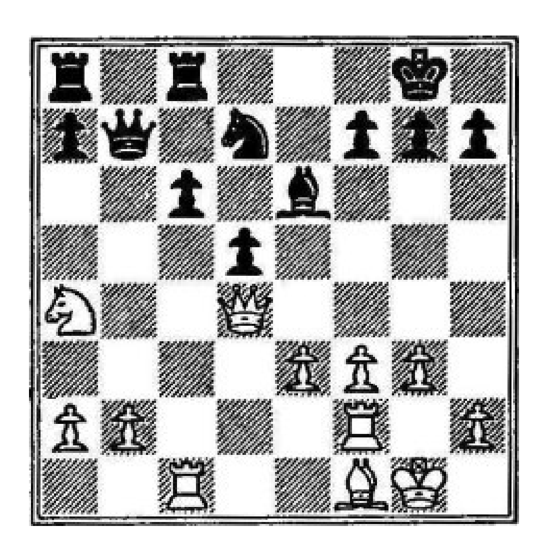
20. P3R!

¡Jugada al parecer insignificante, pero con ella se consigue mucho! Gana uno o dos tiempos, pues descubre un ataque sobre la dama (obligando a las negras a perder una jugada en su retirada), abre una diagonal para el alfil del rey y despeja un camino en la segunda fila, de manera que la torre del rey puede pasar a 2AD y aumentar la presión sobre la columna del alfil.

20. … D2C

La discreción es la mejor parte del valor, como dijeron Beaumont y Fletcher, anticipándose a Shakespeare.

El desesperado empuje *20*. … P4AD seria refutado con *21*. TxP, y las negras no se atreverían a tocar a la torre, quedando su dama todavía bajo el ataque.



21. C5A!

¡Bloqueo! El caballo se establece en 5AD y tiende una barricada en torno a la posición de las negras.

21. … CxC

Las negras eliminan al caballo, no sólo para librarse de un bloqueador activo, sino con la teoría de que los cambios alivian las posiciones restringidas.

22. TxC

No es tan ágil como el anterior, pero el nuevo bloqueador goza del privilegio de la inmunidad contra los peones y las amenazas del alfil, que se encuentra confinado en las casillas del color opuesto al de la casilla que ocupa la torre.

22. … T2A

Las negras no pueden contraatacar. Todo lo que pueden hacer es tener paciencia y esperar el curso de los acontecimientos.

Pero, ¿cómo aprovechan las blancas la falta de movilidad de su enemigo? ¿Cómo triunfan sobre la resistencia pasiva?

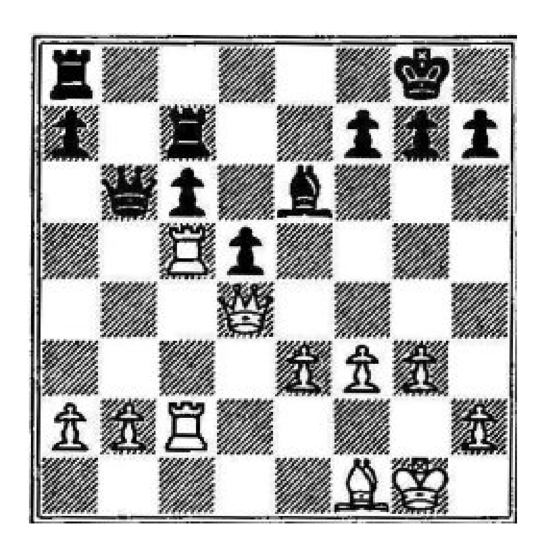
23. TR2A

Primero, doblando las torres en la columna abierta, *lo cual aumenta más de dos veces la fuerza de las torres*.

Por el momento, las torres parecen ladrar a la luna, pero ya se presentará la oportunidad que necesitan. ¡Hay que tener fe!

23. … D3C

Las negras siguen haciendo jugadas poco comprometedoras, hasta que su adversario revele sus intenciones con un gesto amenazador.



24. P4CD!

¡He aquí lo que se proponían!

Mientras las torres dominan al enemigo, el peón servirá como punta de lanza en un ataque sobre la posición. La amenaza inmediata de las blancas es *25*. P5C, atacando por tercera vez al inmovilizado peón del alfil.

24. … P3TD

Las negras no deben permitir que el peón avance.

25. T5T!

Cambiando el ataque para mantener ocupadas a las negras en la defensa de los puntos débiles. El movimiento de la torre no afloja la presión sobre el peón del alfil, que permanece donde se encuentra.

25. … TD1C

Protege a la dama, que estaba amagada por la captura. Otros cursos ofrecían tristes perspectivas:

- Si *25*. … DxD; *26*. PxD, A1A (para salvar al peón de la torre); *27*. TxPD gana un peón para las blancas.
- Si *25*. … D2C; *26*. D5A seguido por *27*. P4TD y *28*. P5C promueve una irrupción definitiva en el campo enemigo.

26. P3TD

Protege al valioso peón del caballo (que está destinado a poner de rodillas al enemigo) antes de proceder con el ataque.

26 … T2T

Salva al peón de la torre, que se encontraba bajo un ataque doble, pero pierde un peón diferente. Sin embargo, no había manera de que las negras guardaran todos los puntos vulnerables. Si hubieran intentado *26*. … A1A, las blancas habrían ganado un

peón con *27*. DxD, TxD; *28*. TxPD, aprovechando que el peón del alfil está clavado.

27. TxPA!

Este pequeño botín es la primera evidencia tangible del mérito de la estrategia posicional de las blancas. Resulta justo que el peón del alfil, causa de las dificultades de las negras, sea el primero en sucumbir.

27. … DxT(3A)

Mejor que retirarse a 2C o cambiar damas: si *27*. … D2C; *28*. T(5T)xPT gana otro peón y deja a las blancas con dos peones pasados y conectados entre sí, listos para correr hacia una casilla donde puedan coronar. O si *27*. … DxD; *28*. PxD, las blancas pueden tomar entonces el peón de la torre, que está atacado tres veces.

28. DxT

La recaptura deja a las negras ante un "quién vive". Su torre está atacada, al igual que su peón de torre.

28. … T1T

Rescatan al peón, pues *29*. TxPT, TxD; *30*. TxD, TxP da a las negras un peón.

29. D5A

Tomando posesión otra vez de la columna del alfil y de la casilla clave, esta vez con la dama.

29. … D2C

Las negras rehuyen el cambio de damas, porque llevaría a: *29*. … DxD; *30*. TxD, R1A; *31*. T5T, y las negras no pueden salvar al peón de la torre si no es abandonando al peón de la dama.

30. R2A

No sólo para fortificar el flanco del rey, sino para llevar a éste más cerca del centro para el final, en caso de que se cambien las damas.

30. … P4T

Demostración que no intimida a las blancas ni las distrae de su propósito de buscar una decisión en el flanco de la dama.

31. A2R

Las blancas llevan a su rey lejos de los jaques que podrían sucederse una vez que se abra la posición.

31. … P3C

Las piezas negras están sujetas a la defensa de los dos peones aislados, por lo que

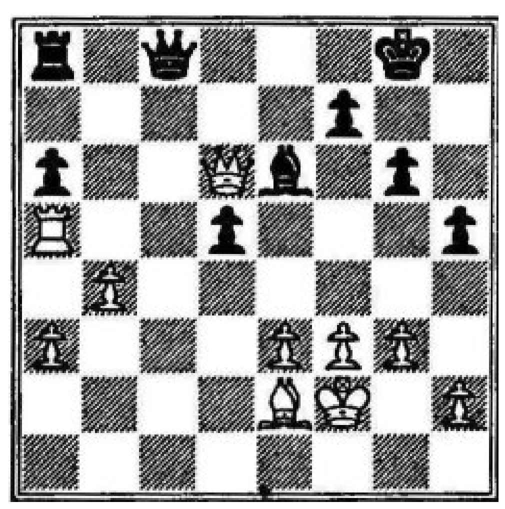
hacen una jugada de espera con un peón.

32. D6D

Las blancas responden vigorosamente atacando al peón de la torre con una tercera pieza. La infiltración de la dama en el territorio de las negras despeja también la casilla 5AD, de manera que la torre puede usarla como trampolín para llegar a la séptima fila.

32. … D1A

Las negras no pueden proteger a todos sus peones (si *32*. … A1A; *33*. DxPD), por lo que abandonan al peón de la torre para esforzarse por llegar al rey blanco por la columna abierta del alfil.



33. T5A!

Es más importante conservar el control de la columna del alfil y mantener alejadas a las piezas negras que tomar un peón aislado.

33. … D2C

La dama no tiene casillas seductoras a donde huir del ataque de la torre.

34. P4TR

Esto inmoviliza a los peones negros del flanco del rey y también previene cualquier ataque por sorpresa en esa ala.

34. … P4T

Las negras intentan abrir por la fuerza una columna para su dama.

¿Qué otra cosa queda? Si *34*. … R2C; *35*. T7A, D1C; *36*. AxP, R1C (ó *36*. … TxA; *37*. TxP+, ganando la dama); *37*. A7C!, T2T; *38*. T8A+, AxT; *39*. DxD, y las blancas ganan fácilmente.

35. T7A

Esto reduce al mínimo el número de casillas a donde puede escapar la dama: ¡una

casilla!

Las blancas tienen ahora el completo dominio de todas las áreas estratégicas: la columna del alfil de dama, la importantísima casilla 5AD, la columna de la dama, la sexta fila y la séptima fila.

35. … D1C

¡El único lugar donde ocultarse! La dama es obligada a retroceder más y más.

36. P5C

¡Una nueva fuente de preocupaciones! Las blancas tienen un peón pasado que sube por el tablero.

36. … P5T

Las negras tienen que dar más espacio a su torre.

37. P6C

Amenazando continuar *38*. P7C; T2T; *39*. T8A+, AxP; *40*. DxD, ganando todo lo que hay a la vista.

37. … T4T

La torre no gana nada allí, pero no hay defensa plausible.

38. P7C!

Renovando la amenaza de ganar la dama con *39*. T8A+.

38. … Abandonan

No hay resistencia posible.

- Si *38*. … R2C, TxP+ gana la dama inmediatamente por ataque descubierto.
- Si *38*. … D1R; *39*. D6C gana la torre.
- Si *38*. … D2T; *39*. D8D+, R2C; *40*. P8C(D) pone a las negras frente al mate, para evitar el cual tendrían que entregar la dama.

Esta partida es un notable ejemplo de la explotación sistemática de una ventaja de la posición. La manera en que se usa la casilla 5AD como trampolín para las piezas blancas —el alfil, el caballo, la torre y luego la dama la ocupan por turno— contribuye a dar un toque artístico de la mejor calidad.

Partida Número 21

PARTIDA DE PEÓN DE DAMA
(Sistema de Colle)

BLANCAS: Chernev
NEGRAS: Halbohm

Nueva York, 1942

1. P4D

Es la mejor jugada en el tablero, lo mismo que *1*. P4R.

Cualquiera de estas dos jugadas establece un peón en el centro y, al mismo tiempo permite que entren en juego dos piezas.

¿Cuál jugada debe adoptar el lector? La selección es cuestión de gustos. Hablando en términos generales, P4R suele llevar a un juego más abierto y agresivo, mientras que P4D tiende a establecer la lucha por la ventaja en la posición. Blackburne dice: "El primer consejo que yo ofrecería al joven estudiante de ajedrez que desea mejorar su juego es que en la formación de su estilo debe esforzarse por seguir su aptitud y su temperamento propios. Un jugador obtiene placer elaborando la partida con exactitud, como si fuera una suma matemática, y a otro sólo le importa la combinación ingeniosa y el ataque brillante. Es preferible que cada uno de ellos desarrolle sus propias cualidades".

1. … P4D

Excelente respuesta, pues impide que las blancas continúen con *2*. P4R, en que los dos peones dominan el centro. También las negras liberan a su dama y un alfil.

2. C3AR

En lugar de esta jugada, las blancas suelen jugar; *2*. P4AD en este punto, ofreciendo un peón. Es éste un gambito sólo por definición, ya que las blancas recuperan fácilmente el peón manteniendo una posición muy fuerte.

La jugada del caballo tiene la virtud de desarrollar una pieza a su puesto más útil, reteniendo al mismo tiempo la opción de trasponer al gambito de dama.

2. … P3R

Perfectamente segura, pero un tanto modesta. Yo preferiría *2*. … C3AR, que no compromete a las negras al juego defensivo y no interfiere con el desarrollo del alfil de dama.

La jugada de texto es la mejor manera de apoyar al peón de la dama *después de*

que las blancas lo han atacado con P4AD, pero las blancas no han hecho todavía ese gesto de amenaza.

3. P3R!

Esta tranquila jugada es el preludio al ataque de Colle, terrible asalto al flanco del rey.

El plan general de sistema de Colle consiste en adelantar el peón del rey a 4R *después de la preparación adecuada*, la cual está formada por las siguientes maniobras:

a) Desarrollo del alfil del rey a 3D para aumentar la presión sobre la vital casilla 4R y atacar al peón negro de la torre del rey, punto doloroso después del enroque.

b) Colocación del caballo de dama en 2D (no en 3A, pues la columna del alfil no debe quedar obstruida) a fin de amagar a la casilla 4R y apoyar al peón del rey cuando llegue a esa casilla.

c) Enroque en el lado del rey para movilizar la torre del rey.

d) Desarrollo de la dama a 2R o de la torre a 1R, o ambas jugadas, para poner más peso en el proyectado empuje del peón.

e) Avance del peón a 4R. El peón se mueve sólo una casilla, pero pone en movimiento toda la maquinaria: la posición del centro quedará rota y se abrirán líneas para las fuerzas atacantes de las blancas.

3. … P4AD

Este ataque al peón del centro es prácticamente obligatorio para las negras en las aperturas de peón de dama.

Las negras *tienen que luchar* por una participación igual del centro.

Las negras *deben disputar* la posesión de las casillas importantes.

4. P3A

Listas para recapturar con el peón del alfil si las negras se deciden a cambiar peones. El peón blanco del rey no deberá alejarse de 3R, pues su futuro está señalado en la casilla 4R.

4. … C3AR

Natural y fuerte. Es la mejor disposición del caballo del rey. Se desarrolla *hacia el centro*, de manera que toma parte en los acontecimientos que se sucederán allí. Es en el centro donde se desarrolla la mayor parte de la pelea, y lo que suceda allí afecta al resto del tablero. La superioridad en el centro es esencial para la ventaja de posición, y el control del centro es indispensable para emprender un ataque sobre el flanco del rey.

En consecuencia, todo el desarrollo deberá emprenderse considerando su efecto sobre el centro.

Una jugada plausible, en lugar de la del texto, es avanzar *4*. … P5A para impedir que las blancas coloquen su alfil en 3D. Es la clase de jugada que muchos jugadores encuentran irresistible, pero es necesario evitarla. Es un error de estrategia, pues afloja la presión sobre el peón blanco de la dama y sobre el centro.

- *Es muy importante mantener fluida la posición de los peones del centro*.
- *Es muy importante mantener la presión sobre el peón blanco de dama en el centro*.
- *Es muy importante conservar la opción de cambiar peones en el centro*.

5. A3D

Desarrollo ideal para el alfil: controla la diagonal que conduce al rey negro (después de que se enroque) y ataca a la casilla clave 4R, donde vendrá la ruptura de la posición.

5. … C3A.

El caballo entra en juego hacia el centro, como está prescrito. Las negras se proponen liberar su juego mediante … P4R.

Una buena alternativa es *5*. … CD2D a fin de recapturar con el caballo en lugar de hacerlo con el alfil si las blancas jugaran *6*. PxP.

6. CD2D

A primera vista parece poco natural, pues el caballo parece estar colocado torpemente y bloquea el camino del alfil de dama. En realidad, el caballo cumple sus dos misiones: *participa en el juego,* aunque sólo esté en la modesta casilla 2D, y también apoya la inminente acción en el punto crítico 4R. El alfil de dama no está en situación cómoda, pero sólo temporalmente.

6. … A2R

Es preferible al desarrollo agresivo en 3D. El alfil debe estar más cerca para defender al rey.

7. O-O

Este notable golpe, por medio del cual el rey encuentra refugio y la torre aparece en escena como por arte de magia, es, quizá, la contribución más significativa a la civilización desde el descubrimiento de la rueda.

7. … O-O

Las negras se apresuran también a salvaguardar a su rey y ponen en juego la torre.

8. D2R

Un punto perfecto para la dama en casi todas las formas de la apertura del peón

de dama. La dama apoya el proyectado avance del peón del rey y contribuirá a hacer más pesado el consecuente ataque.

8. … T1R

¡Las torres deben apoderarse de las columnas abiertas! ¿Y si no hay ninguna? Entonces, ¡hay que llevar las torres al centro! Se encontrarán así a la cabeza de columnas que probablemente se abrirán. Por esta razón la torre del rey suele desarrollarse a 1R ó 1D, mientras que la torre de dama va a 1D ó 1AD.

9. PxP!

El empuje con *9.* P4R sería prematuro: después de *9.* … PDxP; *10.* CxP, PxP, las blancas perderían un peón o quedarían con un peón aislado de dama. La jugada del texto fue hecha teniendo presentes también estas otras consideraciones:

a) El alfil negro, que se ha movido una vez, tendrá que perder una jugada para recapturar el peón.

b) Este alfil, necesario para la defensa en el flanco del rey, se encontrará en el otro lado del tablero.

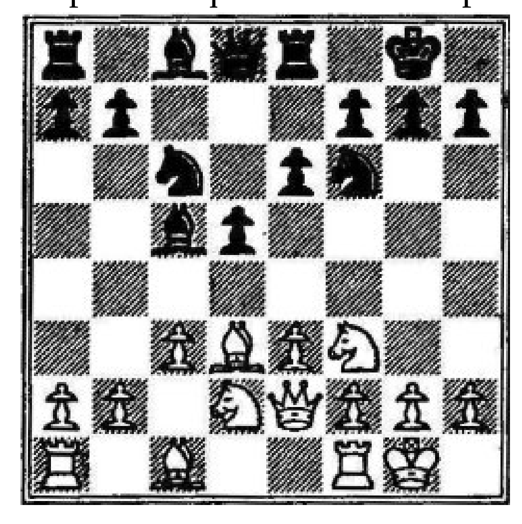
c) En 4AD, el alfil quedará sin protección y estará sujeto a un ataque por sorpresa.

d) El caballo blanco en 2D ganará un tiempo más tarde moviéndose a 3C, donde amenaza al alfil expuesto y, simultáneamente despeja el camino para su propio alfil de dama.

e) En el final, si llega a eso la partida, las blancas tendrán la favorable disposición de tres peones contra dos en el flanco de la dama.

9. … AxP

Las negras tienen que recapturar o quedarán con un peón de desventaja.



10. P4R!

¡La jugada clave en el ataque de Colle! Esta ruptura desata la furia acumulada de las piezas.

¿Cómo deberán responder las negras? Si cambian con *10.* … PxP, entonces,

después de *11*. CxP, CxC; *12*. DxC, están amenazadas con la derrota que se inicia mediante *13*. DxP+. Ya no tienen un caballo en 3AR (el mejor defensor de una posición enrocada), por lo que tendrían que debilitarse moviendo uno de los peones que se encuentran frente al rey.

Si rehúyen el cambio y juegan *10*. … P5D, entonces viene *11*. C3C, A3C (el alfil debe mantenerse en contacto con el peón de dama); *12*. P5R, C4D, y las blancas tienen la agradable disyuntiva de ganar "exactamente, como si fuera una suma matemática", según dice Blackburne, mediante *13*. PxP, o gracias a una "combinación ingeniosa y un ataque brillante" con *13*. AxP+, RxA; *14*. C5C+, R3C; *15*. D4R+, P4A; *16*. PxP a. p.+, RxP; *17*. D3A+, R2R (si *17*. … R4R; *18*. C7A++); *18*. D7A+, R3D; *19*. DxPC, y las amenazas de ganar la dama con *20*. C7A+ o el rey mediante *20*. C4R++ son decisivas.

10. … P4R

Las negras evitan ambas catástrofes y juegan para prevenir *11*. P5R, desalojando al caballo. Al mismo tiempo, la torre tiene más espacio donde moverse y el alfil de dama puede tomar parte en la acción.

11. PxP

¡Las cosas progresan! Las blancas continúan el proceso de abrir líneas para el ataque. La casilla 4R puede usarse ahora como trampolín para sus piezas.

11. … CxP

A las negras no les interesó capturar con la dama, pues estos ataques podrían traducirse en:

- *11*. … DxP; *12*. A4A, D3D; *13*. C5C (amenazando *14*. AxP+, y ganan el cambio), T2R, *14*. C(2D)4R, CxC; *15*. CxC, y las blancas ganan el alfil.
- *11*. … DxP; *12*. A4A, D2D, *13*. C5C, T2R; *14*. C(2D)4R, CxC; *15*. DxC (amenazando al peón de la torre), P3CR; *16*. D4T, P4TR; *17*. C4R, y las negras deben entregar su alfil para evitar la pérdida de la dama mediante un doblete del caballo.
- *11*. … DxP; *12*. A4A, D1D; *13*. C3C, A3C, y las blancas se solazarán pesando los efectos de diversos ataques, comenzando con *14*. A5CR ó *14*. T1D ó *14*. C5C.

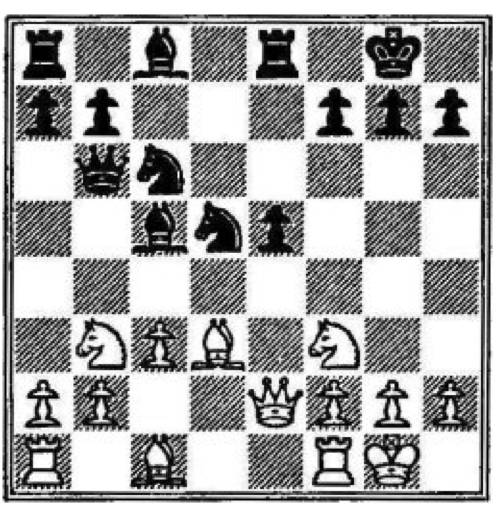
12. C3C

Ganando un tiempo para el ataque sobre el alfil. Adviértase también que el alfil blanco de dama tiene mucho espacio donde moverse.

12. … D3C

Jugada de aspectos engañosos. Es cierto que la dama ha hecho una jugada de desarrollo y que el alfil se encuentra protegido ahora, pero aparecen otros factores en el cálculo. El flanco negro del rey carece de piezas para la defensa y el caballo en 4D no está protegido por otra pieza o por un peón.

¿Hay alguna combinación? ¿Hay algún jaque o captura, una jugada aplastante? ¡Sí, claro que la hay!



13. AxP+!

Hay que aprovechar inmediatamente semejantes oportunidades, antes de que el adversario tenga tiempo de recobrar el aliento.

13. … RxA

Rehusarse a capturar es peor aún: el alfil puede huir con su botín o permanecer en su sitio mientras continúan el ataque con *14.* D4A y la dama desata su furia sobre las piezas del centro.

14. D4R+

¡Lo que se proponían! Por medio de un ataque doble, las blancas recuperan su pieza con un peón como dividendos sobre su inversión.

14. … R1C

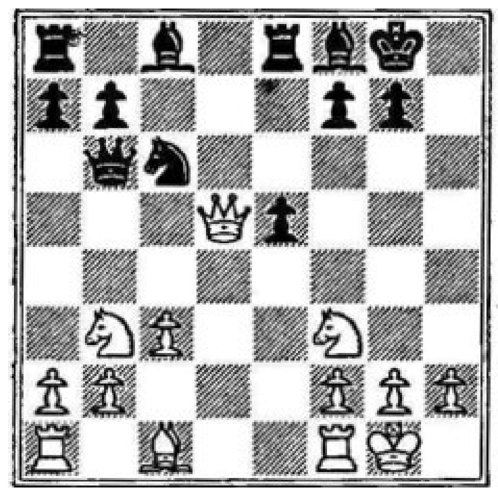
Nada se gana con interponer un peón mediante *14.* … P4A ó *14.* … P3C, ya que cualquiera de esas jugadas desorganizaría aún más la posición de peones en el flanco del rey.

15. DxC

Recupera la pieza y gana otro tiempo por el ataque doble sobre el alfil. Las negras están ocupadas defendiéndose y no tienen tiempo de consolidar su posición. Sin haber hecho jugadas evidentemente malas, Halbohm tiene un juego teóricamente perdido.

15. … A1A

Retirada vergonzosa pero la alternativa *15.* … A2R permite que las blancas tomen el peón del rey.



16. C5C

Amenazando *17.* DxP+, y mate en dos jugadas más. ¡No hay que dar respiro a las negras!

16. … A3R

Por fin entra el alfil de dama en el juego. La jugada de las negras parece eficaz, pues evita el mate, hace retroceder a la dama, desarrolla una pieza y libera a otra (la torre de dama).

17. D4R

La dama se retira, pero no se pierde tiempo, pues amenaza mate en 7T.

17. … P3C

Las negras tienen poco donde escoger, y ésta es una defensa mejor que *17.* … P4A, después de la cual el juego sería *18.* D4TR, A3D (ó *18.* … A4A; *19.* RCxA, TxC; *20.* D4AD, ganando una pieza); *19.* D7T+, R1A; *20.* CxA+, TxC; *21.* D8T+, y cae la torre negra de la dama.

18. D4TR

Amenazando otra vez mate. Las negras no tienen descanso y deben colocar sus piezas donde las obliguen a hacerlo las amenazas de mate de las blancas.

18. … A2C

No es posible evitar que las blancas den jaque en 7T, pero esto impide que la dama penetre a 8T. Si no se impide que entre la dama y en lugar de la jugada del texto viene *18.* … A3D, sobrevendría la derrota con *19.* D7T+, R1A; *20.* CxA, TxC (si *20.* … PxC; *21.* A6T++); *21.* D8T+, y las blancas ganan una torre.

Con la jugada del texto, las negras parecen haber construido un refugio a prueba de bombas para su rey.

19. A3R

¡Y las blancas recurren a sus reservas! El alfil de dama entra en juego activo ganando tiempo. El ataque sobre la dama es secundario con respecto al verdadero propósito del alfil, que es el de obtener el control de 5AD para sí y para el caballo. Un caballo plantado allí dominaría el centro y el flanco de la dama; un alfil sería muy útil para evitar que el rey negro escape por 1AR.

19. … D3T

Las negras no juegan *19*. … D2A, pues comprenden cuáles serían las consecuencias: *20*. D7T+, R1A; *21*. A5A+, C2R; *22*. DxP!, PxD (ó *22*. … DxA; *23*. CxA+, PxC;*24*. DxT+, RxD; *25*. CxD, ganando fácilmente); *23*. CxA+, R1C; *24*. CxD, y las torres negras quedan empaladas en el doblete del caballo.

20. C5A!

Una vez más, una de las piezas blancas invade la mitad enemiga del tablero mediante el recurso de atacar a la dama, con lo que gana tiempo.

20. … D5A

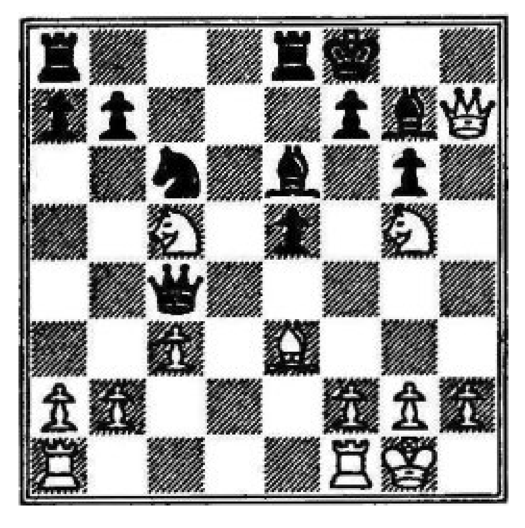
Con la esperanza de obtener alguna paz cambiando damas.

21. D7T+

Con el propósito de sacar al rey de su escondite y destrozar su protección de peones.

21. … R1A

La única jugada que quedaba.



22. C(5A)xA+

Suele haber más de un camino para ganar *una vez que se ha establecido la superioridad de la posición.* Un bonito final sería *22*. C(5C)xA+, PxC; *23*. A6T, T2R (si *23*. … AxA; *24*. C7D++); *24*. D8T+ (aunque sólo sea para demostrar que la dama *puede* entrar a 8T), R2A; *25*. DxA+, R1R; *26*. D8C++.

22. … PxC

El sacrificio del cambio mediante *22*. … TxC prolonga el sufrimiento, pero no lo mitiga.

23. DxP

Amenazando *24*. D7A

23. … C1D

Por mi parte, esperaba *23*. T2R, en que podía haber obtenido la victoria con la idea brillante: la marcha de un peón subiendo por el tablero como sigue: *24*. P4A (amenazando *25*. PxP+ a la descubierta, R1C; *26*. D7T++), P5R; *25*. P5A (amenazando otra vez con el jaque a la descubierta), P4R; *26*. P6A, y las blancas ganan.

24. C7T+

Aquí me asaltó la tentación de buscar la victoria espectacular con *24*. P4A, P5R; *25*. P5A, P4R; *26*. P6A, A1T; *27*. C7T++, pero prevaleció el sentido común. Hay que ganar de la manera más rápida posible. Hay que hacer la jugada sencilla y brutal si ésta acorta la lucha.

24. … Abandonan

Si *24*. … R1C; *25*. C6A+, R1T (ó *25*. … R1A; *26*. DxT++); *26*. D7T++. O si *24*. … R2R; *25*. TD1D, y sigue el mate rápidamente después de *26*. A5C+ ó *26*. DxA++.

Partida Número 22

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Pillsbury
NEGRAS: Marco

París, 1900

1. P4D

Ya sea para obtener diversión, honores o la sangre del adversario, es ésta la mejor manera de iniciar la lucha. Se crean salidas para la dama y un alfil, al mismo tiempo que el peón de dama participa activamente en la lucha por el control del centro. Ocupa 4D y defiende 5R y 5AD, haciendo que dichas casillas no puedan ser usadas por las piezas del adversario.

1. … P4D

La forma más sencilla de evitar que las blancas ganen más terreno en el centro. Si se permite que las blancas jueguen libremente *2*. P4R, los dos peones del centro les darán el equilibrio del poder en esa importante área.

2. P4AD

Las blancas ofrecen un peón a fin de eliminar el fuerte punto de las negras en el centro. Es necesario hacer esta jugada antes de desarrollar el caballo de dama a 3A, pues no hay que obstruir la columna del alfil.

2. … P3R

Las negras están prontas para responder a *3*. PxP con *3*. … PxP, manteniendo un peón en 4D. Si recapturaran con una pieza, las blancas podrían atacarla, ahuyentarla y tener la ventaja de un fuerte centro de peones.

No es recomendable aceptar la oferta blanca con *2*. … PxP. Las negras no podrían retener el peón adicional, de manera que, al final, equivaldría a cambiar un peón central por un peón lateral. Es cierto que la jugada del texto limita el alcance del alfil de dama, pero es un mal necesario en lo que quizá sea la defensa más sólida de las negras. En esto radica la fuerza del gambito de la dama (para las blancas) y su popularidad entre la mayor parte de los jugadores que gustan de las aperturas que les permiten ejercer presión desde la primera jugada.

3. C3AD

El caballo se desarrolla agresivamente, moviéndose hacia el centro e intensificando el ataque sobre el peón negro de la dama.

3. … C3AR

Excelente jugada: lleva al caballo a su casilla más adecuada en la apertura, ejerce presión sobre 4D y 5R (para neutralizar la influencia del caballo blanco sobre esas casillas), ayuda a defender al peón central y facilita el pronto enroque en el flanco del rey.

4. A5C!

Esta poderosa jugada desarrolla una pieza, clava a una de las negras y amenaza con *5*. AxC, PxA (si *5*. … DxA; *6*. PxP, PxP; *7*. CxP, y las blancas ganan un peón) dislocando la posición de peones del flanco del rey.

Por extraño que parezca, aunque Pillsbury usó esta jugada con gran éxito en una magnifica victoria sobre Tarrasch en Hastings en 1895, el comentario que sobre ella hizo Gunsberg, quien anotó la partida para el libro del torneo, fue el siguiente: "Nada bueno puede resultar de esta prematura salida del alfil. El ataque, o, quizá, para decirlo mejor, el seudo-ataque, difiere del juego similar en la Defensa Francesa, pues las blancas no pueden recurrir a P5R. Hablando en términos generales, en esta apertura los dos jugadores requieren su alfil de dama en el flanco de dama".

Esta opinión, según se vio después, correspondía a la de una cartomanciana. Pillsbury utilizó el ataque que se origina en *4*. A5C para algunos de sus triunfos más maravillosos, derrotando a maestros tales como Steinitz, Maroczy, Janowsky, Burn, Marco y Tarrasch. Otros que rehuyeron esta linea, Lasker, Marshall, Tchigorin (para nombrar sólo a unos cuantos), cayeron víctimas de otras formas del gambito de dama, Gunsberg, que criticó tan acremente esta forma de ataque, escogió lo que Lasker llamaba "una manera peculiar de desarrollo, pero no del todo sólida", con el resultado de que Pillsbury lo derrotó en un final que es uno de los más bellos en la historia del ajedrez. En resumen, fue el gran éxito de Pillsbury con el gambito de la dama lo que reveló su terrible fuerza a otros jugadores y le dio una popularidad que ha continuado hasta el día presente.

4. … A2R

La más sencilla: las negras desarrollan el alfil a donde se encuentra mejor colocado para la defensa, cerca de las propias piezas. Incidentalmente, neutraliza la clavada del caballo.

5. P3R

Es necesario mover parcamente los peones en la apertura, pero las jugadas que ayudan a las piezas a entrar en juego son jugadas de desarrollo. Al jugar *5*. P3R, las blancas se desarrollan porque crean una salida por su alfil del rey.

5. … O-O

El rey busca un refugio más seguro al mismo tiempo que la torre se prepara para

demostrar su utilidad.

6. C3A

Con el desarrollo de esta pieza, los caballos blancos ejercen ahora presión sobre las cuatro casillas del centro. El caballo del rey se propone usar la casilla 5R como avanzada. Una vez que se estacione firmemente allí, su efecto será nefasto sobre la posición de las negras.

6. … P3CD

En la época en que se jugó esta partida parecía natural desarrollar el alfil a 2C, especialmente cuando se encontraba encerrado en el otro lado. Pero el compromiso en que se encuentra el alfil se halla relacionado con otros problemas, y éstos deben ser resueltos primero.

Una continuación mejor hubiera sido *6.* … CD2D para apoyar el empuje de las blancas en el centro mediante … P4A o … P4R. La jugada del caballo reprimiría también la ambición de las blancas de poner su caballo del rey en 5R.

7. A3D

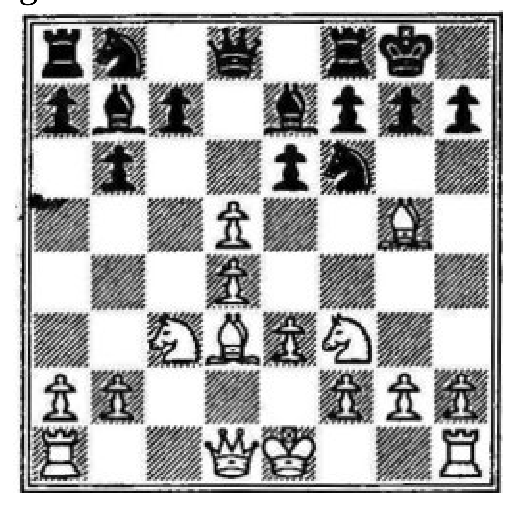
Lugar ideal para el alfil: domina una diagonal y apunta hacia el peón negro de la torre del rey. Este peón no se encuentra en peligro inmediato, pero se halla en la línea de fuego.

7. … A2C

El flanqueo por medio del cual las negras esperan controlar la diagonal con su alfil. Pero Pillsbury pone de manifiesto la debilidad de la formación (en esta fase de la partida) jugando:

8. PxP!

Las blancas eliminan un peón y dejan que las negras recapturen en una de cuatro maneras posibles, ¡pero ninguna de ellas es satisfactoria!



8. … PxP

Las negras desean mantener un peón en el centro. Pero este peón bloquea el camino de su alfil de dama e impide que haga algo útil en la diagonal.

Las negras podían haber recuperado con una pieza, pero eso habría equivalido a entregar el centro. Las blancas podían desalojar la pieza con P4R y conservar el control de las cuatro casillas estratégicas.

9. C5R!

La jugada clave del famoso "ataque de Pillsbury". El caballo se planta en una casilla desde la que su poder de ataque es terrible. Su ataque se extiende en todas direcciones afectando al flanco de dama y, asimismo, al flanco del rey.

9. … CD2D

El caballo hace lo que puede: hace una jugada de desarrollo, amenaza dar batalla al caballo blanco y está pronto a apoyar un rompimiento de la posición con *10.* … P4A, disputando el control del centro.

10. P4A

Este peón no sólo fortalece la posición del caballo dándole una base firme, sino que desanima a las negras a cambiar piezas. Si *10.* … CxC, la recaptura con *11.* PAxC abre la columna del alfil de rey para un ataque con las piezas pesadas. El peón que hiciera la captura daría entonces una estocada al caballo negro del rey y lo alejaría de su fuerte posición defensiva.

10. … P4A

Esta demostración en el flanco de dama es demasiado prematura o demasiado tardía. Las negras desean atacar en el flanco de dama donde, después de jugar *11.* … P5A, tendrán una mayoría de tres peones contra dos. Pero no dan todo su valor a la rapidez y el vigor con que las blancas pueden desatar un ataque en el flanco del rey. Se desbordaría con mayor velocidad y más fuerza que cualquier acción de las negras en el flanco de la dama. Deben, por lo tanto, quitarle parte de su fuerza haciendo algunos cambios y contraatacando luego en el centro. Una posibilidad sería *10.* … C1R; *11.* AxA, DxA; *12.* O-O, CxC; *13.* PAxC, P3AR, cosa que estaría de acuerdo con dos importantes principios de la defensa:

- El cambio alivia una posición aglomerada.
- El ataque en un ala se rechaza mejor mediante el juego en el centro.

11. O-O

Medida defensiva (el rey necesita un refugio), pero, ante todo, sirve para poner inmediatamente en juego la torre en la columna del alfil, parcialmente abierta.

11. … P5A

Con la idea de obtener la mayoría de peones en el flanco de la dama. Es una estrategia recomendable para el final, pero las negras no han sobrevivido todavía al juego medio.

La jugada *11*. … P5A es un error estratégico. Elimina la presión sobre el peón blanco de la dama y alivia la tensión. Mientras las negras tengan la opción de capturar al peón de dama y perturbar el centro de las blancas, será difícil que las blancas estabilicen el centro. Y hasta que el centro esté estabilizado, el éxito de un ataque de las blancas en el flanco del rey es dudoso.

La moraleja es evidente: *Hay que mantener fluida la posición de los peones en el centro y reservarse la opción de capturar al peón central.*

12. A2A

El alfil se retira, pero no afloja su presión sobre la diagonal que lleva al flanco negro del rey.

12. … P3TD

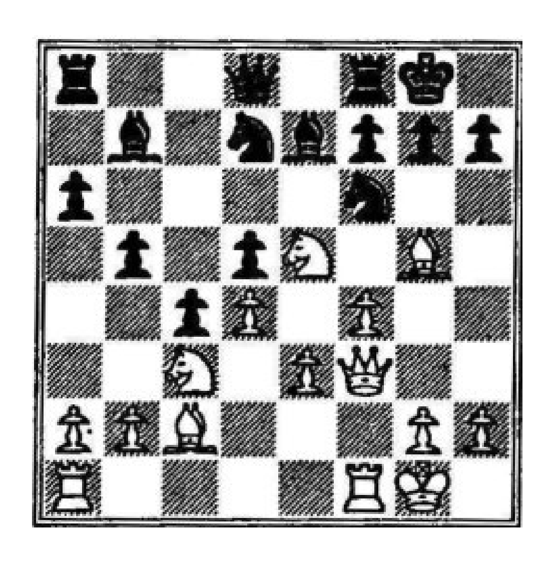
Preparando el arrollador avance de los peones del flanco de dama, que se inicia con *13*. … P4C y *14*. … P5C.

13. D3A

Recurren a la artillería pesada. A las blancas no les interesa la insignificante amenaza de ganar un peón mediante *14*. CxPAD, PxC; *15*. DxA, pues apenas vale la pena, para su propósito, renunciar a su caballo centralizado a cambio de un alfil colocado miserablemente. El objetivo de las blancas con la jugada de la dama es iniciar un ataque directo sobre el rey. Para defenderse contra las amenazas de las blancas, las negras se verán obligadas a mover algún peón próximo al rey. Este cambio en la formación de peones debilitará la estructura de manera irreparable en las defensas del rey.

13. … P4C

Marco protege al peón del alfil, que Pillsbury no tenía la intención de tomar, y prosigue su contraataque sobre el flanco de la dama. Adviértase que las tres últimas jugadas de las negras, que llenan con peones las casillas blancas, reducen aún más la pequeña movilidad que tiene su alfil de dama.



14. D3T!

Amenazando *15*. CxC, DxC (de ninguna manera *15*. … CxC; *16*. DxP++), después de lo cual pueden optar entre tres continuaciones victoriosas:

a)*16*. DxD, CxD; *17*. AxA, y las blancas ganan una pieza.

b) *16*. AxP+, R1T (si *16*. … CxA; *17*. DxD gana); *17*. A5A+ a la descubierta, y las blancas ganan la dama.

c) *16*. A5A, D1D; *17*. AxC, AxA; *18*. DxP++.

"Todo esto es muy interesante", dirá quizá el lector, "pero, ¿cómo hacen las blancas para proyectar esta serie de jugadas? ¿Qué es lo que hace que vean siquiera la primera jugada de la combinación?".

Pues bien, procuraremos seguir su línea de razonamiento:

Las blancas atacan el punto crítico, el peón negro de la torre del rey con la dama y el alfil.

Si este peón estuviera protegido solamente por el rey, las blancas podrían capturarlo y anunciar el mate.

Pero el peón tiene otro protector: un caballo.

¿Convendría eliminar al caballo?

Sería inútil, pues sería sustituido por otro caballo.

¿Y si se eliminara el otro caballo? Una vez que desapareciera, ¿no se vendría abajo toda la estructura?

En cuanto las blancas piensan en este sentido y ven la primera jugada de la combinación, el resto se juega por sí solo. Efectivamente, una vez que encuentran la clave …eliminar al caballo que protege al caballo que impide el mate…, pueden ganar en la forma que les plazca.

14. … P3C

Las negras evitan el mate haciendo una sencilla jugada con el peón. ¿Qué han logrado entonces las blancas si es posible frustrar tan fácilmente una combinación que lleva al mate?

Es cierto que las blancas no han dado mate, pero la amenaza de hacerlo les ha permitido alcanzar su verdadero objetivo: perturbar el alineamiento de los peones próximos al rey. *Este cambio en la configuración de peones debilita toda la estructura defensiva.* Después de la jugada de las negras, su caballo del rey, privado del apoyo del peón, se convierte en un objetivo vulnerable de ataque, a pesar de que esté protegido por tres piezas.

¿Qué otra defensa tenían las negras? Si *14*. … P3TR; *15*. AxP, PxA; *16*. DxP, C5R; *17*. T3A (amenazando *18*. T3C+, CxT; *19*. D7T++), CD3A; *18*. T3T, y las blancas ganan. O si *14*. … CxC (para no mover los peones del flanco del rey); *15*. AxC (amenazando *16*. DxP++), C5C; *16*. AxA, DxA; *17*. P5A, C1T (ó *17*. … C5T; *18*. P6A, PxP; *19*. DxC); *18*. P6A, y las negras deben renunciar a su dama para impedir el mate.

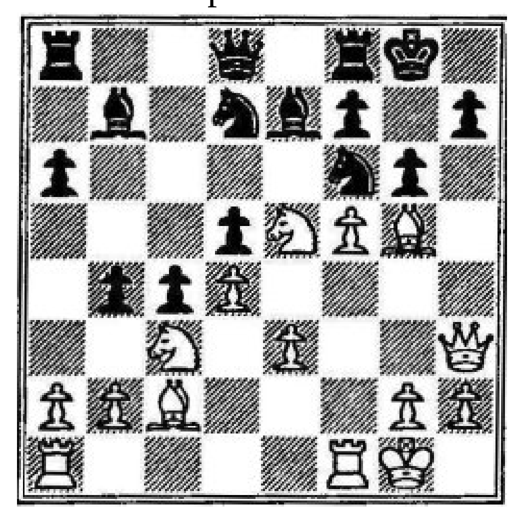
15. P5A!

¡Un peón es un arma maravillosa de ataque! Éste amenaza con romper el cordón de peones negros mediante *16*. PxP. La captura descubrirá también un ataque sobre el caballo negro con la torre, ataque que puede aumentarse doblando las torres.

15. … P5C

Claramente, no hay que pensar en *15*. … PxP. Las blancas podrían recapturar con la dama o la torre, y en cualquiera de los dos casos tendrían un juego tremendo.

Las negras esperan, con esta amenaza sobre el caballo de la dama, distraer la atención de las blancas del curso de los acontecimientos en el flanco del rey. Si pueden persuadir a las blancas de que retarden el ataque aunque sea por un momento, podrán presentar resistencia. Si, por ejemplo, las blancas retiran prudentemente el caballo a 2R, entonces *16*. … C5R complica la tarea de las blancas.



16. PxP!

¡Se introduce en la posición de las negras! Aumenta el alcance agresivo de la torre —ahora tiene toda la columna del alfil— y, al mismo tiempo, el ataque del alfil lleva directamente al rey.

16. … PTxP

Veamos las alternativas:

- Si *16*. … PxC; *17*. AxC, CxA; *18*. TxC, PAxP (ó 18 … AxT; *19*. DxP++); *19*. AxP, PxA; *20*. TxP++.
- Si *16*. … PAxP; *17*. D6R+, R1T; *18*. CxC, CxC (ó *18*. … DxC; *19*. AxC+ seguido por *20*. DxD); *19*. TxT+, CxT; *20*. D5R+, R1C; *21*. AxA, y las blancas ganan.

17. D4T!

Concentrando el fuego sobre el caballo del rey, cuya posición se ha debilitado por la pérdida del apoyo del peón.

17. … PxC

Las negras pueden tomar el caballo. Contra la alternativa *17*. … CxC, la combinación *18*. PxC, PxC; *19*. PxC, A3D; *20*. D6T es decisiva.

Antes de que las blancas hagan su siguiente jugada, veamos el objetivo de su ataque: el caballo que se encuentra en la casilla 3AR de las negras. Aunque ha perdido la protección del peón, que tuvo que moverse a 3C, es todavía inmune a la captura, pues tiene un defensor por cada pieza que lo ataca. Efectivamente, si las blancas intentan algo semejante a *18*. AxC, AxA; *19*. TxA, DxT; *20*. DxD, CxD, quedan con una torre de desventaja. ¡Por ello, es inútil el asalto directo! La solución debe encontrarse entonces en los medios indirectos. Hemos alejado a uno de los defensores del caballo, el peón. ¿Podríamos eliminar a los otros protectores? ¡Claro que sí podemos!

15. CxC!

Con esto se elimina uno de los apoyos del caballo.

18. … DxC

¡Y esta recaptura aleja a otro! Adviértase la técnica de poner sitio a un objetivo fuertemente custodiado acabando con las piezas que lo protegen. En este caso, dos de los defensores del caballo han desaparecido: uno, eliminado del tablero, y el otro alejado por la necesidad de recapturar.

Las negras no tienen mejor defensa que *18*. … CxC, porque después de *19*. AxA, D4T; *20*. P4CD (más rápido que *20*. AxT), PxP a.p.); *21*. PxP, D3C; *22*. T3A, seguido por *23*. T3TR, que lleva rápidamente al mate.

19. TxC!

Más fuerte que *19*. AxC, pues las negras no se atreven a atacar a la torre.

19. … P4T

Si *19*. … AxT; *20*. AxA, amenazando *21*. D8T++.

La jugada del texto de las negras sirve de preparación para *20*. … T3T, a fin de contribuir a la defensa del peón del caballo y quizá para hacer retroceder a la dama blanca.

20. TD1AR

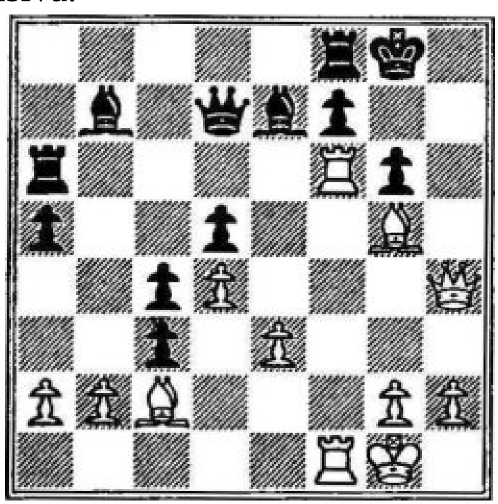
Doblando las torres se crean dos nuevas amenazas:

- *21*. AxP, PxA; *22*. TxP++
- *21*. T(1A)3A, seguido por *22*. T3T y *23*. D8T++.

20. … T3T

Con la esperanza de inducir el cambio de torres, que distraería una de las piezas blancas del ataque. Las blancas podrían ganar a pesar de ello, pero el juego requeriría gran cuidado. Podrían continuar con algo semejante a *21*. TxT, AxA; *22*. DxA, AxT; *23*. T6A (AxP inmediatamente es arriesgado y podría terminar inclusive en la derrota), PxP; *24*. AxP, PxA; *25*. TxP+, R2A; *26*. T7C+, R1R; *27*. D5R+, R1D; *28*. D8C+, A1A; *29*. TxD+, RxT; *30*. DxP, etc.

¡Pero Pillsbury no se deja amedrentar! Lleva a cabo el motivo del ataque con admirable consistencia, aniquilando al peón del caballo que se salió de la línea y debilitó la formación defensiva.



21. AxP!

¡La justicia inmanente determina que este peón sea destruido!

21. … PxA

Las blancas amenazaban mate. Pillsbury dio entonces mate en seis jugadas, como sigue:

22. TxT+, AxT; *23*. TxA+, RxT; *24*. D8T+, R2A; *25*. D7T+, R1A (si *25*. … R1R; *26*. D8C++ o si *25*. … R3R; *26*. DxP++); *26*. cualquiera jugada; *27*. A6T+, R1C; *28*. D7C++.

Más que ninguna otra partida, ésta hizo que el mundo del ajedrez se diera cuenta del terrible potencial del gambito de la dama, que es una apertura posicional, como instrumento de ataque. El asalto sobre el flanco de rey es rápido y enérgico, y, a diferencia de los ataques que tienen su origen en los gambitos especulativos del peón del rey, se funda en una posición de gran solidez.

Partida Número 23

PARTIDA DEL PEÓN DE DAMA
(Ataque de Stonewall)

BLANCAS: Vliet
NEGRAS: Znosko-Borovsky

Ostende, 1907

1. P4D

La apertura del peón de dama, parafraseando a George Bernard Shaw, "ofrece el máximo de seguridad con el máximo de oportunidad".

Con la primera jugada, las blancas ocupan el centro con un peón y liberan dos piezas del flanco de la dama.

Su plan general de desarrollo es algo así como lo que sigue:

- Establecerán y mantendrán cuando menos un peón en el centro.
- Este peón actuará como apoyo a la avanzada del caballo en 5R ó 5AD.
- Los alfiles se harán cargo de las diagonales o clavarán a las piezas enemigas.
- Las torres controlarán las columnas abiertas o parcialmente abiertas.
- La dama deberá estar en 2AD ó 2R, cerca de sus propias piezas, pero lejos de la última fila.
- El rey se refugiará en el enroque, preferiblemente en el flanco del rey.

Fundamentalmente, el objetivo de las blancas es el de adquirir posesión de territorio y arrinconar a las negras contra la pared. Con menos espacio para moverse, y con la consecuente dificultad para maniobrar eficazmente sus piezas, el enemigo se verá obligado a debilitar su posición. Tendrá que hacer algunas jugadas deficientes, pues no se dispone de buenas jugadas en una posición constreñida. Las debilidades saldrán a la luz y la oportunidad de explotarlas se presentará en forma de una combinación, resolviendo la situación de un solo golpe.

1. … P4D

Es más franca que *1*. … C3AR. Cualquiera de las dos jugadas impide que las blancas jueguen *2*. P4R y establezcan dos peones en el centro. La del texto contrarresta la presión de las blancas en el centro y establece un estado de equilibrio en esas casillas.

2. P3R

Jugada extrañamente pasiva en una apertura donde cuenta cada momento. Por lo general, las blancas atacan al peón negro de dama mediante *2*. P4AD para debilitar su dominio del centro. O si las blancas no desean revelar tan pronto sus intenciones, desarrollan sencillamente una pieza con *2*. C3AR.

2. … P4AD

¡Las negras toman así la iniciativa! Hacen esta importantísima jugada que abre la columna del alfil para que la usen las torres y da más libertad al caballo de la dama permitiéndole salir a 3A. El peón mismo del alfil participa en la lucha por la posesión del centro mediante su ataque sobre el peón blanco de la dama.

3. P3AD

Indicando que intentan replicar a *3*. … PxP con *4*. PAxP, cosa que mantendría intacta su posición de peones en el centro y abriría la columna del alfil para sus piezas principales.

3. … P3R

Las negras tienen que proteger al peón del alfil. De otra manera. las blancas podrían jugar *4*. PxP y luego aferrarse al peón adicional con *5*. P4CD.

4. A3D

El alfil se desarrolla en una diagonal útil, donde ejerce presión sobre el centro y está pronto a participar en un ataque sobre el flanco del rey.

4. … C3AD

Rara oportunidad para este caballo, que pocas veces tiene posibilidades de demostrar su fuerza en las aperturas del peón de dama. Desde su puesto en 3AD, el caballo influye considerablemente sobre 4R y 5D, y, como se verá después sobre otro sector importante.

5. P4AR

De cinco jugadas, las blancas han hecho cuatro con peones a fin de obtener una disposición particular que se conoce con el nombre de ataque de Stonewall. Aparte el hecho de que hacer tantas jugadas de peones en la apertura es una flagrante violación de principio, la adopción de un sistema que requiere arrojar un ataque con una formación preconcebida de piezas, sin consideración a la conveniencia del ataque, sin hacer referencia a los requerimientos de la posición particular, es contraria al concepto de la estrategia apropiada y al espíritu mismo del ajedrez.

Una expedición semejante equivale al riesgo de tomar la ofensiva contra un enemigo cuya fuerza es igual, cuyo alineamiento de fuerzas resulta desconocido y que no ha revelado puntos vulnerables. En estas condiciones, el ataque es prematuro y seguramente será rechazado para convertirse en una retirada desordenada. Si tal

sistema tuviera éxito, sería la gran cosa para las blancas, que siempre ganarían; pero, entonces, ¿quién querría jugar con las piezas negras?

5. … C3A

¡Excelente desarrollo mientras se esperan los acontecimientos! Los caballos negros están hermosamente colocados: uno de ellos vigila las casillas 4R y 5D, y el otro mantiene en observación las dos casillas restantes del centro.

6. C2D

Este caballo tiene la desdichada disyuntiva de hacer su entrada en esta casilla o en 3T. En 2D bloquea al alfil y no tiene brillantes perspectivas. En 3T sólo es medio caballo, pues alcanza cuando más en cuatro direcciones en lugar de ocho.

6. … D2A

Muy buena, ya que las piezas pesadas (la dama y las torres) llenan mejor sus funciones cuando están colocadas en columnas abiertas o en columnas que se abrirán pronto.

La dama se desarrolla ganando un tiempo, ya que lo hace con una amenaza posicional, cosa que las blancas pasan por alto.

7. CR3A

En este caso, rutina y desarrollo irreflexivo. Las blancas están tan absortas en el tema fundamental del ataque de Stonewall (colocación de un caballo en 5R, robustamente apoyado por peones), que no se detienen en cada jugada para preguntarse: ¿Qué es lo que amenaza mi adversario con su última jugada? ¿Tiene jaques o capturas que reduzcan mis posibilidades de responder?".



7. … PxP!

¡Las negras abren la columna del alfil con un solo golpe!

8. PAxP

El objetivo de la jugada de las negras se revela en esta captura obligada. Las

blancas no podrían tomar con *8*. PRxP (con la esperanza de conservar un fuerte apoyo de peones para la proyectada colocación de un caballo en 5R), pues ello permitiría la brutal respuesta *8*. … DxP, ganando un peón para las negras. La alternativa, captura con *8*. CxP, pugna con el sistema que las blancas se han resuelto a seguir antes de que se hubieran trazado las líneas de batalla. En ese plan, el caballo debe encontrarse en 5R, no en 4D, y la casilla 4D debe estar ocupada por un peón.

8. … C5CD!

¡Ataque perturbador sobre el alfil! Sin los servicios de esta pieza, las blancas no pueden abrigar la esperanza de desatar un ataque eficaz sobre el flanco del rey.

9. A1C

Casilla desacostumbrada para retirarse, pero es la única disponible si el alfil desea continuar en la diagonal que conduce al flanco negro del rey.

A las blancas no les preocupa mucho este tropiezo. Esperan ahuyentar al caballo enemigo con *10*. P3TD y luego reorganizar sus tropas.

9. … A2D

Jugada tranquila, pero sutil. El alfil hará sentir su presencia, inclusive a partir de este modesto principio.

Las negras se encuentran ahora preparadas para llevar una torre a 1A a fin de fortalecer su dominio sobre esa columna.

10. P3TD

Antes de continuar con lo que se proponen, las blancas tienen que desalojar al molesto caballo que desconcierta todo su flanco de dama.

10. … T1A!

Contraataque que debe haber venido como una sorpresa para las blancas.

¿Qué harán contra la amenaza de *11*. … DxA? Si toman el caballo, viene *11*. … DxA; *12*. TxP (de ninguna manera *12*. DxD, TxD+, y las negras ganan una torre), DxP (amenazando *13*. … T8A, con lo que clavan la dama); *13*. O-O, DxPC, y las negras tienen un peón de ventaja, que es un peón pasado.

11. O-O

Ahora el alfil está defendido por dama y torre, y a salvo de la captura. Al mismo tiempo, el rey busca refugio.

11. … A4C!

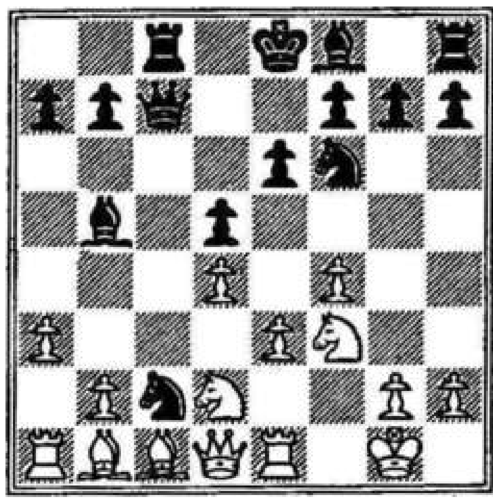
El alfil se apodera de una magnífica diagonal ganando tiempo, ya que las blancas tienen que alejar su torre.

12. T1R

Evidentemente obligada, ya que *12*. T2A pierde de inmediato con *12*. … DxA, mientras que *12*. PxC, AxT (amenazando continuar con *13*. … DxA) cuesta el cambio.

12. … C7A!

Ataque sobre ambas torres que deja a las blancas sin posibilidades de contestar. Tienen que suprimir al terrible caballo.



13. AxC

La captura alternativa *13*. DxC lleva a *13*. … DxD; *14*. AxD, TxA, y las negras quedan con una torre en la séptima fila, como ocurre en la partida.

13. … DxA

Y las negras penetran en las entrañas de la posición enemiga: la séptima fila.

Las fuerzas de las blancas se encuentran casi paralizadas:

- Su torre del rey y su dama no pueden moverse debido al alfil negro.
- Su alfil no puede moverse.
- El caballo de la dama deberá permanecer en 2D para impedir *14*. … C5R.
- La torre de dama puede moverse, pero sin provecho.

14. DxD

De manera que cambian su impotente dama por la negra, que es una pieza activa.

14. … TxD

El resultado de la combinación posicional de las negras es que les ha dado completo control de la columna abierta y el dominio de la séptima fila con su torre. La colocación de la torre en 7A tiene un efecto terrible de constricción sobre el juego de las blancas. Es especialmente molesto allí, pues no se puede ahuyentar fácilmente a la torre, y las piezas blancas se estorban todavía entre sí.

15. P3TR

Para evitar *15*. … C5C, que es una invasión con otra pieza.

15. … A3D

El alfil se desarrolla en una diagonal útil.

16. C1C

La idea de las blancas es la de reorganizar sus fuerzas a fin de tener alguna libertad de movimiento. Proyectan la continuación *17*. C3A, A3T; *18*. T1D, seguida por *19*. T2D para librarse de la molesta torre negra. Por este medio, el alfil puede tener algún día la oportunidad de entrar en acción.

16. … C5R!

¡El caballo ocupa esta excelente avanzada! No sólo ahoga cualquier jugada liberadora del peón del rey, sino que barre el plan de reorganización de las blancas. Si éstas intentan *17*. C3A, CxC; *18*. PxC, TxPA gana un peón para las negras.

17. C(3A)2D

En consecuencia, las blancas intentan el cambio o la eliminación del caballo negro, poderosamente situado. Después de eso, podrán llegar a un desarrollo razonable.

17. … A6D

Las negras aceptan la oferta, con la estipulación de que si sus caballos han de ser cambiados, desea que otra pieza ocupe la avanzada 5R.

18. CxC

A las blancas no les queda otro camino que despejar el tablero de cuantas piezas puedan. De otra manera, nunca podrán sacar a sus piezas de su posición complicada. La jugada *18*. C3AD, que antes hubiera servido para perder un peón, es peor ahora, después de *18*. … CxC(7D); *19*. AxC, TxA, en que las negras ganan una pieza.

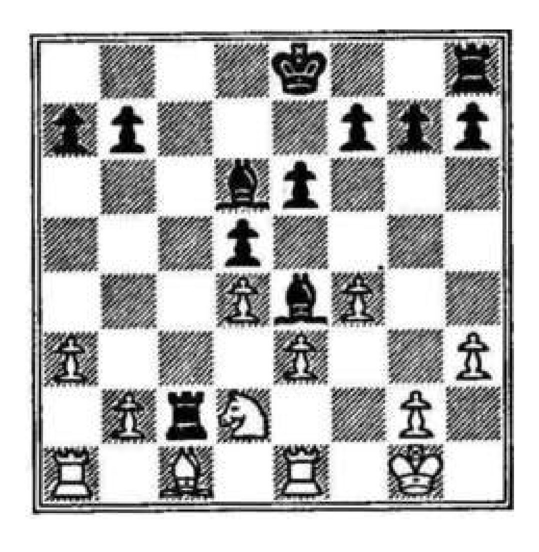
18. … AxC

Las negras recapturan con la amenaza de *19*. … TxP+, que no les da tiempo a las blancas para jugar *19*. C3A.

19. C2D

Salvan al peón del caballo del rey bloqueando a la torre, pero también dejan aislado a su propio alfil, y vuelve otra vez a su confusión anterior.

Desgraciadamente, no hay otra cosa que prometa mucho. Si *19*. A2D, TxP; *20*. T1A (abriendo una columna para el peón y amenazando *21*. T8A+), R2D, y las blancas tendrán que alejarse de la columna por el amago de *21*. … AxC que gana más material, ó *21*. … T1AD que opone a las torres en la columna.



19. … R2D

Mucho más enérgica que enrocarse. No son probables las amenazas de mate con tan pocas piezas en el tablero, por lo que el rey sale a campo abierto. El poder del rey aumenta con la reducción de las fuerzas, y, como corresponde a una pieza que participa en la lucha, se dirige hacia el centro para ayudar al ataque. Al mismo tiempo se ha abierto toda una avenida para la torre del rey.

20. CxA

La única esperanza de las blancas es seguir despejando el tablero.

20. … PxC

Después de la recaptura, el examen muestra la inferioridad de la posición de las blancas:

- El alfil no está desarrollado, impidiendo la comunicación entre las torres.
- El grupo de peones del centro está completamente inmovilizado.
- *Todas las piezas se encuentran todavía en la primera fila.*

Aparte las características de esta posición particular, es muy importante apreciar la fuerza peculiar que toma la torre cuando domina (como lo hacen las negras) la séptima fila:

- Por una parte, ataca a los peones que se encuentran todavía en la fila, alcanzando a todo lo largo de ella, de manera que es difícil defenderlos.
- Por la otra, la torre puede ponerse detrás de los peones que se hayan movido de la fila y mantener una presión constante, ya que se encuentran siempre bajo el ataque de la torre por mucho que se alejen de la fila.
- Por último, la torre impide que el rey enemigo participe en el final, pues vigila la línea de salida.

He aquí la moraleja:

- En la apertura hay que llevar las torres hacia el centro, en columnas que ofrezcan perspectivas de abrirse.
- En el medio del juego, hay que apoderarse de las columnas y dominarlas con las torres.
- En el final, hay que colocar las torres en la séptima fila. Las torres dobladas en la séptima fila son casi irresistibles en los ataques para dar el mate. Si queda poco material en el tablero, la séptima fila es un medio conveniente para maniobrar las torres de manera que queden detrás de los peones enemigos.

21. T1C

Preparándose para jugar *22*. P4CD seguido por *23*. A2C, con el objeto de permitir que el alfil vea por fin la luz del día.

Es inútil esforzarse por desalojar a la torre negra. Si, por ejemplo, *21*. R1A, TR1AD; *22*. T2R, TxA+, y las blancas ganan una pieza.

21. … TR1AD

Cuando se doblan las torres en una columna abierta, su poder en esa columna aumenta más de dos veces.

Aquí se manifiesta claramente su poder, ya que reducen la resistencia de las blancas a la débil esperanza de desarrollar su alfil. Las torres blancas no pueden abandonar la última fila hasta que no lo haga el alfil.

22. P4CD

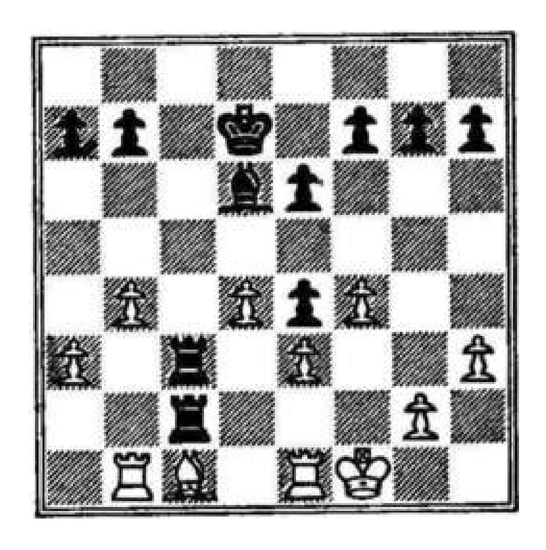
Para que el alfil pueda usar la casilla 2C.

22. … TR6A

¡Pone fin al proyecto! Contra *23*. A2C, las negras juegan *23*. … T6C, con un ataque doble sobre el alfil. Esto obliga a jugar *24*. A1T, en que *24*. … TxPT gana un peón para las negras, que doblan entonces sus torres en la séptima fila para obtener una fácil victoria.

23. R1A

El rey se acerca para apoyar a la torre que protegerá al alfil cuando salga de la fila. Dicho en el lenguaje del ajedrez: las blancas intentan *24*. A2C, T6C; *25*. T2R (jugada anteriormente imposible) cuando todos los puntos sean seguros.



23. … R3A

El rey participa en el final abriéndose paso por las debilitadas casillas blancas.

La receta de Tarrasch en casos semejantes es que "hay que mover al rey (en el final) tan lejos como sea compatible con su seguridad, en el corazón mismo del campo enemigo, donde puede capturar peones, detener a los peones hostiles y llevar a sus propios peones a coronar".

Reuben Fine dice clara y sencillamente: "El rey es una pieza poderosa: ¡hay que usarla!".

24. A2C

Por fin logra salir el alfil, pero, ¿es demasiado tarde?

24. … T6C

Clavando inmediatamente al alfil y forzando la siguiente jugada de las blancas.

25. T2R

Evidentemente, la única forma de salvar al alfil sin perder el peón de la torre. Si, en lugar de ello, *25*. TR1A, T(6C)xA gana una pieza para las negras.

25. … TxT

Las negras se sienten felices de cambiar torres y simplificar el final. Conservan una ventaja de posición por la movilidad superior de sus piezas, incluyendo a su rey, que proyecta internarse entre los peones enemigos y hacer estragos entre ellos.

26 RxT

Las blancas recapturan y amenazan con salir de sus aprietos mediante *27*. T1A+, R4C; *28*. T2A, y el alfil queda libre de la clavada al mismo tiempo que la torre (después de *29*. A1A) podría inclusive utilizar la columna abierta.

26. … R4C

Haciéndose a un lado ágilmente, el rey evade el jaque. Se dirige hacia 5T para

dominar el flanco de dama de las blancas antes de comenzar a minar a los peones de esa ala.

27. R2D

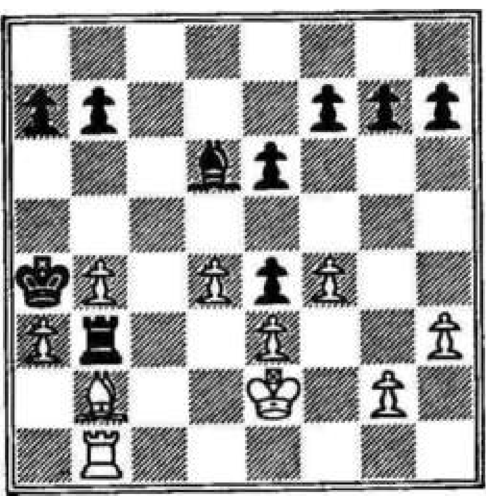
La torre y el alfil de las blancas están inmovilizados, por lo que no les quedan más jugadas que las del rey. Y no muchas, pues el peón del rey necesita protección.

27. … R5T

Antes de iniciar la combinación decisiva, las negras reducen a los peones también a la impotencia.

28. R2R

Todo lo que les queda a las blancas, aparte de las jugadas ociosas de los peones del flanco del rey.



28. … P4TD!

Los peones, como veremos, no tienen par como puntas de lanza en un ataque. Pueden romper casi cualquier barrera.

La amenaza de las negras consiste en *29.* … PxP; *30.* PxP, RxP, ganando un peón.

29. R2A

Si *29.* PxP, AxPT recupera al peón y luego gana al alfil. O si *29.* R2D, PxP; *30.* PxP, AxP+; *31.* R2A, A6T, y las negras cambian todas las piezas para quedarse con un peón de ventaja y una victoria elemental.

29. … PxP

La primera pieza del botín.

30. PxP

De no ser así, el peón negro ataca a derecha e izquierda, primero a otro peón y luego al alfil.

30. … RxP

Las negras no toman con la torre o el alfil. Cualquiera de esas dos jugadas daría tiempo a las blancas para *31*. T1T+, y con ello obtendrían la libertad de su alfil.

31. R2R

Las blancas están restringidas a las jugadas de espera.

31. … R4C!

En este caso, también, mover el rey a la columna de la torre o a la del alfil permite que la torre dé jaque. Las negras amenazan ahora con doblar la presión sobre el alfil clavado mediante *32*. … A6T y ganan una pieza.

32. R2D

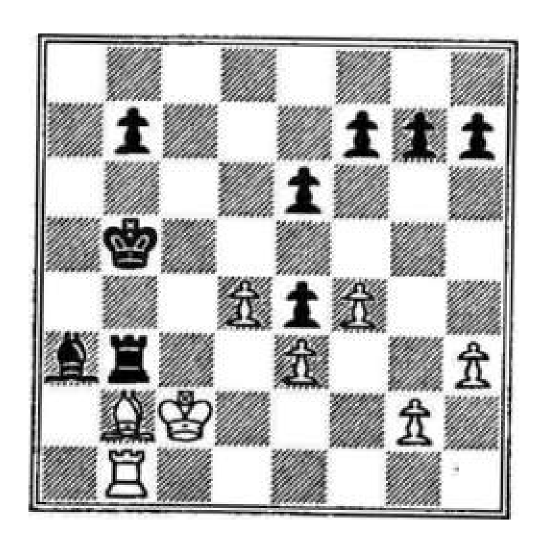
El rey se acerca para salvar al alfil.

32. … A6T

Forzando la decisión por medio del nuevo ataque al alfil.

33. R2A

La única jugada.



33. … TxA+!

Despejando de piezas el tablero y reduciendo a un final de peones. Es la forma más sencilla de ganar un final con un peón de ventaja.

34. TxT+

Las blancas tienen que recapturar.

34. … AxT

Continuando la simplificación.

35. RxA

La única jugada.

35. … R5A

Amenazando con llegar a los peones del flanco del rey por medio de la casilla 6D.

36. R2A

Impide la proyectada invasión.

36. … P4CD

¡Hay que empujar a los peones pasados! Esto remacha la victoria, pues las blancas no pueden detener al peón sin permitir que el rey negro se introduzca entre los peones abandonados. La continuación podría ser *37*. P4C, P5C; *38*. P4T, P6C+; *39*. R2D, P7C; *40*. R2A, P8C(D)+; *41*. RxD, R6D; *42*. R1A, RxPR; *43*. R1D, R7A, y el nuevo peón pasado sube por el tablero y se transforma en una dama.

37. Abandonan.

El Maestro de ajedrez explica sus ideas

Imaginemos que tomamos asiento junto a un maestro del ajedrez que nos revela sus pensamientos en el curso de una partida. Podemos entonces solazarnos con la emoción del juego de combinaciones y disfrutar del placer de ver cómo sus ideas nacen a la vida. Podemos ver cómo se preparan los temas tácticos, la clavada, el doblete del caballo, el ataque doble y la combinación que conduce al mate (las cosas que siempre encontraríamos si tan sólo se nos presentaran oportunidades semejantes) por medio de la estrategia de preparar el escenario para su aparición.

Las partidas que ofrecemos a continuación no son principalmente exhibiciones de fuegos artificiales, y tampoco hay en ellos ataques explosivos (y algunas veces inesperados). Tal vez no correspondan al concepto popular de la brillantez, pero nos muestran cómo puede darse forma a las circunstancias por medio del rígido control de las fuerzas. Y muestran también lo que puede lograrse aplicando los tres grandes principios por los que abogaba Capablanca y que utilizó con tanto éxito:

1. En la apertura, desarrollo rápido y eficaz.

2. En el medio del juego, coordinación de las piezas.

3. En el final, juego exacto que gane tiempo.

Estas partidas son maravillosas ilustraciones de la eficacia de los principios de Capablanca en el juego práctico. En *mi* libro, partidas semejantes a éstas son ejemplos de brillantez.

En la partida Capablanca-Mattison (Número 24), las blancas no hacen otra cosa que desarrollar sus piezas, pero eso es bastante para que surjan pequeñas y agudas combinaciones. Lo que hace impresionante esta hazaña es que todas las combinaciones favorecen a las blancas, inclusive el amago de una de ellas (un mate abortado), que es suficiente para persuadir a las negras de que deben rendirse. ¡Es una joya de Capablanca!

La partida Janowsky-Alapin (Número 25) es, indudablemente, la partida más hermosa que jugara nunca Janowsky. Sus maniobras en la columna abierta de la dama conducen a la creación de un peón pasado. Es necesario bloquear al peón, y las negras demuestran su ingenio cambiando de bloqueador, de manera que una pieza débil sustituye a otra más fuerte. Entonces viene una interesante fase en que los peones de Janowsky alcanzan las casillas negras de la séptima fila, apoderándose de ella como una mano que se apodera de la garganta del enemigo. Y en el final figura un divertido cambio de ataque a varias columnas; que las negras deben esforzarse por imitar en su defensa.

"Estudio sobre las Teclas Negras"… Así podría llamarse la partida Bernstein-Mieses (Número 26). Bernstein se aferra a la debilidad de las casillas negras del adversario y planta piezas en estos agujeros de la posición. Después de una notable

excursión del rey, los peones comienzan a caer y se despeja un camino para el peón pasado de Bernstein.

Una obra maestra ignorada es la partida Chekhover-Rudakowsky (Número 27) en que se mezclan hermosamente los temas que hemos examinado en el ataque del flanco del rey y en la apertura del peón de dama. Las negras omiten la liberadora jugada … P4AD, circunstancia que aprovecha prontamente su adversario.

Chekhover, que controla la columna del alfil de dama, restringe y luego bloquea la columna del alfil de dama. Con las negras paralizadas en el flanco de dama, vuelve el ataque súbitamente al flanco del rey, dando a su adversario el dolor de cabeza de defender ambas alas, para no hablar del centro. Las negras se ven obligadas a jugar … P3CR y a debilitar sus casillas negras 3AR y 3TR. La dama blanca domina una de esas casillas débiles y comienza entonces una serie de amenazas de mate en el flanco del rey, la cual culmina en la ganancia de la dama… ¡en el flanco de la dama!

La partida Tarrasch-Mieses (Número 28) es notable por la hábil refutación de Tarrasch a un ataque prematuro. Sus ganancias de tiempo en la apertura continúan hasta el final, de manera que lo que resta es una clara demostración en la técnica de convertir una mayoría de peones en el flanco de la dama en un peón pasado.

La partida Marshall-Tarrasch (Número 29) es una obra maestra poco conocida que presenta un duelo entre un genio del ataque y un virtuoso de la defensa. Los métodos del jugador de posición resultan superiores, pues su continuada adquisición de territorio arrinconan a las blancas contra la pared. Contra la lenta acumulación de ventajas posicionales de Tarrasch, cualquier ataque de su adversario parece fútil.

Siguen tres partidas en que el motivo es: obtener un peón pasado, subirlo por el tablero ¡y ganar! En la primera, Capablanca-Villegas (Número 30), ofrece sacrificar su dama. Pero si en la mayor parte de los juegos una oferta semejante es el punto culminante de una combinación, aquí está subordinada a la gran estrategia de obtener una ventaja posicional. Lleva al control de la columna de la dama, y esto, a su vez, se convierte en una mayoría de tres peones a dos en el flanco de la dama. El hábil juego resuelve esta situación en un solitario peón pasado, firmemente bloqueado, hasta que otro sacrificio de la dama abre las puertas.

La partida Havasi-Capablanca (Número 31) es un ejemplo magnífico del juego de posiciones en que se presenta el arte de conseguir lo más posible de una ventaja insignificante. Capablanca logra una mayoría de peones en el flanco de dama y se dedica a convertirla en un peón pasado. Lo hace obteniendo el control de la columna abierta del alfil de dama y explotando luego las debilidades de las casillas blancas de su adversario. El resto consiste en escoltar al peón pasado hasta la casilla en que corona.

La partida Canal-Capablanca (Número 32) es para el conocedor. Canal sorprende a Capablanca con una combinación que gana dos piezas por una torre. Pero, ¿fue una

sorpresa? Aparentemente, Capablanca previó la combinación y, examinando la posición más cuidadosamente que Canal, vio recursos que no se le revelaron a su adversario. El final que sigue es un estudio fascinador e ilustra un tema de "dominación" que rara vez se encuentra en la realidad. Hay un peón por coronar, pero se necesitaría la mirada de un águila para encontrar al peón particular que coronará.

La partida Rubinstein-Maroczy (Número 33) es una maravilla desde todos los puntos de vista. El desarrollo económico de Rubinstein en la apertura se traduce en una magnífica centralización en el medio del juego y esto, a su vez, es un preludio al ataque en el flanco del rey en el final. Entre los atractivos de esta partida, nadie podría decir que el menor es el notable uso de 5D como pivote para las maniobras del caballo, alfil, torre y dama de Rubinstein, que utilizan por turno esta casilla como campo de aterrizaje.

Partida Número 24

PARTIDA DEL PEÓN DE DAMA
(Defensa Nimzo-India)

BLANCAS: Capablanca
NEGRAS: Mattison

Carlsbad, 1929

1. P4D

El concepto popular sobre las aperturas del peón del rey es que ofrecen toda clase de oportunidades para desatar un rápido ataque. Puede jugarse una variedad de gambitos, pueden sacrificarse piezas para abrir columnas, arriesgarse combinaciones y entregarse a la especulación: cualquier cosa por obtener el mate. Algunas veces esta táctica tiene éxito, pero con mucha frecuencia el jugador del gambito encuentra que está en el lado que sufre el ataque. Las posiciones abiertas son peligrosas tanto para un bando como para el otro.

En las aperturas del peón de dama, el ideal que se persigue es el desarrollo por el desarrollo mismo. El ataque no es "lo primero y más importante". No se juega deliberadamente para desatarlo, sino, aunque parezca extraño, el hecho mismo de que todas las piezas se desarrollen económicamente, de que participen en el juego tan pronto como sea posible en las casillas donde funcionan mejor, parece imbuirles poderes mágicos de ataque. ¡Las combinaciones surgen como llovidas del cielo! ¿Será, acaso, que la simple colocación de las piezas donde tienen la mayor libertad de movimiento y el mayor dominio del tablero genera en ellas tanta energía que tiene que desatarse de alguna manera? ¿Y será, quizá, que el conocimiento de este hecho es lo que hace que los virtuosos del juego posicional repriman su instinto de atacar hasta que llega la hora de desatar el ataque?

La jugada del peón blanco de dama inicia el proceso de poner en juego *todas* las piezas tan rápidamente como sea posible. Dos de ellas tienen libertad ahora para hacer su *debut*, mientras que el peón que las liberó ocupa el centro del escenario.

1. … C3AR

Jugada de desarrollo cuyo objetivo (a más del recomendable de sacar una pieza a su casilla más adecuada) es el de evitar que las blancas ganen demasiado terreno con *2*. P4R.

2. P4AD

Esta jugada hace varias cosas:

a) Inicia un ataque sobre la casilla 5D

b) Mantiene abierta la columna del alfil para que la usen las piezas pesadas.

c) Ofrece a la dama una diagonal.

d) Impide que las negras establezcan un peón en el centro mediante *2*. … P4D. La respuesta de las blancas, *3*. PxP, obligando a recapturar con una pieza, dejaría a las negras sin peón en el centro.

2. … P3R

Despeja el camino para el alfil del rey e indica que las negras continuarán en defensa activa.

3. C3AD

El motivo de las blancas es evidente: desarrollar primero el caballo de dama para apoyar el avance del peón del rey.

3. … A5C

A esto, las negras contestan clavando al caballo. Si las blancas jugaran *4*. P4R, la réplica *4*. … CxP no les permitiría recapturar.

4. D2A

Con doble propósito: refutar *4*. … AxC+ con *5*. DxA, conservando intacta las posiciones de peones, y amenazar otra vez el avance *5*. P4R.

Prevalece el concepto de que en la apertura hay una "jugada mejor" en cada punto. Se cree que el maestro de ajedrez memoriza cada una de esas mejores jugadas y su respuesta adecuada. Es evidente que tal razonamiento resulta especioso: el hecho mismo de que se hayan jugado millones de partidas sin duplicación de jugadas es prueba suficiente de ello.

Consideremos la posición del tablero. A más de la jugada del texto (*4*. D2A) hay, cuando menos, siete alternativas excelentes, cada una de las cuales tiene abogados entusiastas. Son:

4. D3C

4. A2D

4. P3TD

4. A5C

4. P3R

4. P3CR

4. C3A

¿Cuál de ellas es la mejor? Nadie puede decirlo con seguridad, pero la que lleva a posiciones adecuadas al temperamento del que la hace es la mejor jugada, y la que deberá jugarse.

4. … P4A

Las negras pueden también llevar a cabo la defensa (o el contraataque) de la manera que mejor convenga a su estilo y temperamento. La jugada que hacen disputa inmediatamente el control blanco del centro. Y también hace otras cosas: da más alcance a la dama, abre la columna del alfil, protege al alfil, etc.

Pero hay otras jugadas, igualmente eficaces, a la disposición de las negras. Pueden seleccionar entre estas respuestas, cada una de las cuales tiene algo recomendable:

4. … C3A

4. … AxC+

4. … P3D

4. … P4D

4. … O-O

4. … P3CD

Siempre hay algo para cada gusto.

5. PxP

La más fuerte por varias razones: las blancas no pierden tiempo tomando al peón, pues la recaptura de las negras hará que se recupere ese tiempo. La columna abierta de la dama que resulta de *5*. PxP beneficiará a las blancas, quienes ocuparán 1D con una torre y ejercerán presión por toda ella, poniendo en peligro especialmente al peón de dama retrasado.

Otras continuaciones son menos enérgicas. Por ejemplo: después de *5*. P3R, las negras se liberan con *5*. … P4D, o si *5*. C3A, PxP; *6*. CxP, C3A, y las blancas tienen que defender la iniciativa.

5. … C3A

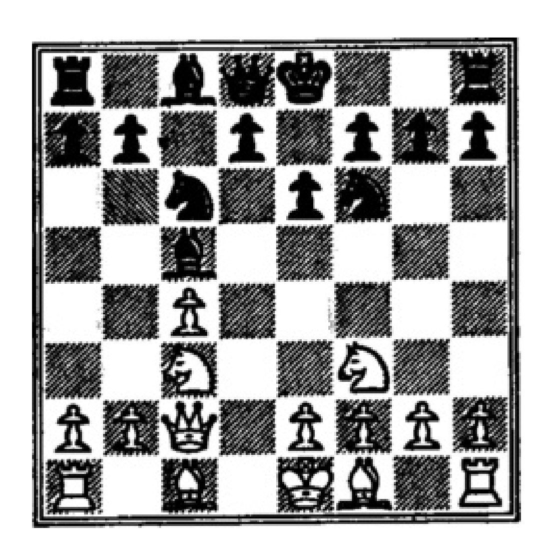
Las negras desarrollan otra pieza antes de recuperar el peón.

6. C3A

En esta fase, el aficionado quisiera que sucediera algo. Comienza a buscar jugadas de sorpresa. ¡*Seguramente* hay alguna brillantez en la posición! El gran maestro, en la misma situación se contenta con hacer jugadas sencillas. Sabe que si continúa sacando piezas al campo, no habrá necesidad de buscar combinaciones. Se presentarán naturalmente, surgiendo de la posición.

6. … AxP

Un nuevo retardo en la recuperación del peón podría ser peligroso.



7. A4A

Más acostumbrada es la agresiva *7*. A5C para clavar al caballo y mantener a las negras bajo presión, pero no puede encontrarse falta en este método de desarrollo. Parece apacible, mas el alfil domina una importante diagonal central y ataca la casilla 6D, punto doloroso en la posición de las negras.

7. … P4D

Disputando vigorosamente la posesión del centro.

8. P3R

Otra jugada apacible que libera un alfil y fortalece la posición del otro.

8. … D4T

Las negras acechan una oportunidad para iniciar un ataque que deja a las blancas con un peón aislado de alfil: ligera debilidad posicional. Por ello inician una acción contra el caballo, pero "tales maniobras artificiales", dice Tartakover, "difícilmente pueden tener éxito contra un Capablanca".

En lugar de ello, las negras deberían hacer algo para poner en juego su alfil de dama, posiblemente como lo que sigue: *8*. … P3TD; *9*. A2R, PxP; *10*. AxP, P4CD; *11*. A2R, D3C (no inmediatamente *11*. … A2C a causa de *12*. CxP); *12*. O-O, A2C.

9. A2R

Una más de estas jugadas modestas, que tienen más energía de la que pudiera sospecharse. Logra los siguientes objetivos:

a) Pone en actividad una pieza, sacándola de la primera fila.

b) Desarrolla el alfil a 2R, de manera que puede pasar a 3AR y atacar el centro.

c) Despeja el flanco del rey, haciendo posible el pronto enroque.

d) Prepara la cooperación de las torres en la primera fila, después del enroque.

¿Cuál hubiera sido el inconveniente de hacer la jugada de aspecto más agresivo *9*. A3D? Por una parte, la respuesta *9*. … C5CD permite a las negras obligar a cambiar el caballo por el alfil. Las blancas perderían los servicios de una pieza de gran valor

por su influencia potencial en el centro. ¿Por qué no, entonces, preparar el desarrollo del alfil a 3D jugando primero *9*. P3TD? La respuesta está en que el tiempo es demasiado valioso en la apertura para perderlo en movimientos innecesarios de los peones. *Sólo deben hacerse las jugadas de peones que sean esenciales al desarrollo de las piezas.* La circunstancia adicional de que *9*. P3TD debilite las casillas blancas en el flanco de la dama es nueva prueba de que dicha estrategia resulta artificial y es causa de que se pierda tiempo.

9. … A5C

En contraste con el método de desarrollo de las blancas, clásicamente sencillo, las negras mueven al alfil una tercera vez en la apertura a fin de dejar a su adversario con un peón aislado. Intento semejante es prematuro en vista del desarrollo incompleto de las negras.

En lugar de ello, una continuación plausible era *9*. … O-O; *10*. O-O, PxP; *11*. AxP, A2D, y las negras tienen un juego aceptable.

10. O-O

El rey obtiene un refugio seguro al mismo tiempo que la torre del rey se acerca al centro, que es el teatro de la acción. La torre, naturalmente, se esforzará por apoderarse de una columna abierta, o, si no la hay, de una que ofrezca perspectivas de abrirse.

10. … AxC

El alfil se ha movido cuatro veces para hacer este cambio por un caballo que sólo se ha movido una vez. Tanto movimiento de una pieza indica que algo anda mal en la estrategia que lo origina.

11. PxA

A pesar del peón doblado del alfil, las blancas tienen las siguientes ventajas:

a) Tienen dos alfiles activos contra el caballo y el alfil de las negras.

b) Todas sus piezas menores están en juego, mientras que las negras tienen todavía un alfil en la primera fila.

c) Sus torres se hallan en contacto y prontas para apoderarse de la columna abierta del rey y de la columna semiabierta de la dama.

d) Su rey se encuentra a salvo en un rincón, mientras que el de las negras está en campo abierto.

e) Su dama se halla colocada idealmente y tiene más influencia sobre el centro que la negra, la cual se encuentra en el lado del tablero.

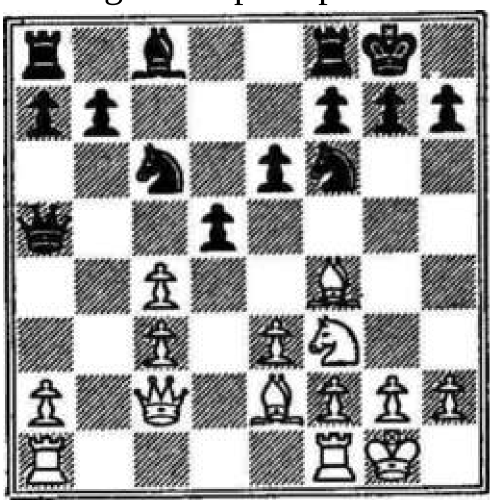
f) El cambio de peones en el centro (que parece inevitable) abrirá líneas de ataque, circunstancia que favorece al jugador cuyo desarrollo sea superior: en este caso, las blancas.

g) Conservan la iniciativa.

11. … O-O

Uno de los problemas de las negras queda resuelto con la escapatoria del rey a un lugar más seguro.

El desarrollo del alfil hubiera sido un tanto arriesgado, ya que después de *11*. … A2D; *12*. TD1C (atacando al peón del caballo), P3CD; *13*. A6D (impide el enroque en el flanco del rey y amenaza con *14*. T5C, D3T; *15*. PxP, PxP; *16*. TxPD, y el ataque descubierto sobre la dama gana un peón para las blancas).



12. TD1C!

Otra de esas jugadas sutiles, cuyo propósito suele pasar inadvertido al jugador de tipo medio. "¿De qué sirve", se pregunta éste, "perder una jugada de la torre en atacar un peón que está protegido adecuadamente?".

Es cierto que el peón está defendido, pero por un alfil que no puede desarrollarse sin abandonar al peón. Tarde o temprano las negras se verán obligadas a jugar … P3CD, o tendrán tres piezas en la primera fila, que se estorbarán entre sí. Pero … P3CD tiene sus inconvenientes. La dama negra quedará aislada y no podrá volver al flanco del rey y a la defensa del rey. A más de esto, la posición del caballo de dama será insegura una vez que se le quite el apoyo (el peón del caballo).

La jugada de las blancas es sencilla y apacible, pero logra ejercer una presión incómoda sobre el flanco de dama de las negras, hace difícil el desarrollo normal y crea debilidades permanentes que se prestan a ser explotadas.

12. … D6T

Las negras quieren desarrollar su alfil, y para ese fin deben jugar … P3CD. Pero hacerlo de inmediato podría poner en peligro a la dama cortando su línea de retirada. Por ejemplo: si *12*. … P3CD; *13*. A6D, T1D; *14*. T5C, D3T; *15*. PxP gana cuando menos un peón, pues *15*. … PxP permite *16*. TxPD, descubriendo un ataque sobre la dama, mientras que *15*. … TxA; *16*. PxC, TxP; *17*. T5D, atacando a la dama y amenazando mate es aún peor.

13. TR1D!

Con la colocación de esta torre en la columna parcialmente abierta de la dama, se ha completado el desarrollo en una forma especial, pues cada pieza toma su mejor posición en no más de una jugada. Las blancas no han insinuado siquiera una combinación agresiva hasta que cada pieza haya entrado en juego.

13. … P3CD

Para permitir que el alfil salga, pero el avance del peón quita el apoyo del caballo y debilita su posición.

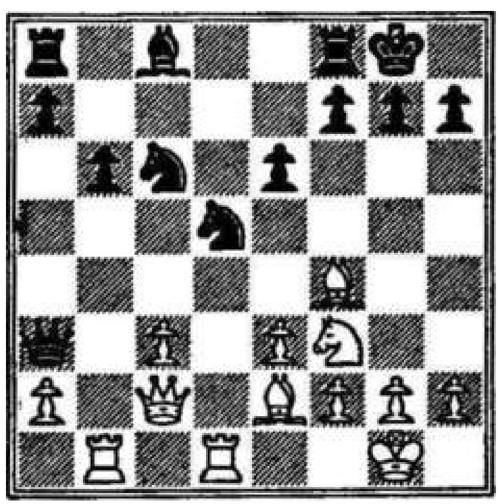
La defensa del peón del caballo con *13*. … D2R no sirve de mucho, ya que el alfil no puede desarrollarse a 2D en la siguiente jugada sin cortar la protección de la dama al peón. Tampoco pueden las negras intentar la simplificación con *13*. … PxP, pues la respuesta *14*. A6D gana el cambio.

14. PxP

¡Comienza el ataque! El primer golpe destruye el centro de peones negros.

14. … CxP

La recaptura con el peón sería fatal: si *14*. … PxP; *15*. P4A! es el movimiento clave para ganar. Las negras no podrían evitar entonces la pérdida mediante *15*. … PxP, ya que *16*. A6D ataca a la dama y la torre, mientras que protegiendo al peón con *15*. … A3R lleva a *16*. PxP, AxP; *17*. TxA, CxT; *18*. DxC, y las blancas han ganado dos piezas por una torre.



15. C5C!

¡Golpe maestro! La brutal amenaza de *16*. DxP++ disfraza el verdadero propósito de la jugada: el concepto estratégico de obligar a las negras a mover uno de sus peones del flanco del rey, debilitando con ello la estructura defensiva, y la desocupación de la casilla 3AR para provecho del alfil del rey, que ejercerá su influencia sobre la diagonal.

15. … P4AR

Las negras tenían dos alternativas:

Si *15*. … C3A, para no mover uno de los peones, *16*. A6D gana el cambio.

Si *15*. … P3C, la posición de las negras queda debilitada en las casillas negras.

Por ello, las negras mueven el peón del alfil de rey, evitando el mate. Pero esto debilita su peón del rey e inmoviliza al alfil para su defensa.

16. A3A!

Esta disposición de alfiles da un tremendo poder a lo largo de las dos diagonales paralelas.

La principal amenaza de las blancas es *17*. TxC, PxT; *18*. AxP+, R1T; *19*. AxC seguido por *20*. AxT, que barre con gran parte del ejército de las negras.

16. … D4A

La dama se apresura a apoyar a los vulnerables caballos. He aquí lo que sucede con otras defensas:

a) *16*. … C(4D)2R; *17*. A6D, D4T; *18*. AxC(7R), CxA; *19*. AxT, y las blancas ganan una torre.

b) *16*. … C(3A)2R; *17*. P4A, C5C; *18*. TxC, DxT; *19*. AxT, y las blancas ganan una pieza.

c) *16*. … CxA; *17*. AxC, T1C; *18*. PxC, y las blancas han ganado una pieza.

d) *16*. … DxPA; *17*. DxD, CxD; *18*. AxC, CxT(8D); *19*. TxC, A3T; *20*. AxT, TxA, y las blancas tienen una pieza de ventaja.

Después de la jugada del texto de las negras, parecen haber escapado a lo peor, pero las blancas tienen una forma ingeniosa de llegar a los caballos:

17. P4A!

Esta estocada al caballo parece inofensiva, pues el peón. está clavado y no puede capturar. Pero el objetivo de *17*. P4A consiste en que el peón apoye un ataque con *18*. T5C. Esto ahuyentará a la dama y hará posible la captura *19*. PxC.

Ahora aparecen las combinaciones en rápida sucesión.

17. … C(4D)5C

Contraataque sobre la dama. Todos los otros intentos de defensa fracasan, como, por ejemplo:

a). *17*. … C3A; *18*. A6D, D4T; *19*. AxC, y las dos torres negras están atacadas.

b) *17*. … CxA; *18*. T5C! (bonita jugada intermedia), D2R (ó *18*. … C5C; *19*. D2D, DxPA; *20*. TxC y las blancas ganan); *19*. AxC, DxC; *20*. PxC, y el ataque sobre la dama no deja tiempo a las negras para salvar su torre.

c) *17*. … C(4D)2R; *18*. A6D, D4T, y las blancas pueden tomar a cualquiera de los dos caballos y ganan el cambio después de que las negras recapturen.

18. D3C

La dama blanca debe alejarse, pero la amenaza de *19*. A6D pende todavía sobre las negras como la espada de Damocles.

18. … P4R

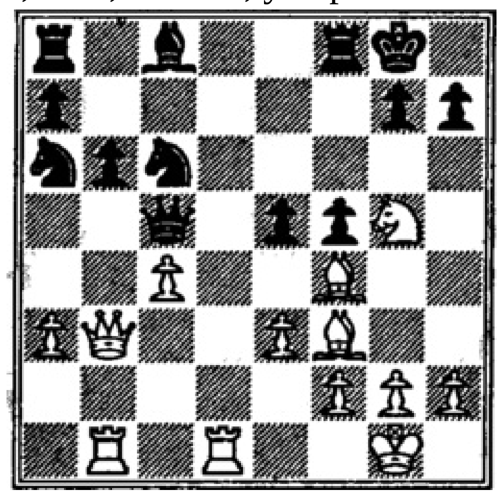
No sólo porque no hay otra jugada específica contra *19*. A6D, sino con la esperanza de evitar que los terribles alfiles pongan obstáculos en sus caminos.

19. P3TD!

Esta jugada inicia una bella combinación en un extremo del tablero, que culmina en un sacrificio de dama seguido por un mate ahogado en el otro extremo.

19. … C3T

La otra única posibilidad, *19*. … PxA, permite que las blancas forcen la partida con *20*. PxC, D2R; *21*. AxC, T1C; *22*. PxP, y la pieza adicional gana fácilmente.



20. AxC

Después de la recaptura *20*. … DxA, viene *21*. P5A+ a la descubierta, R1T; *22*. C7A+ R1C (si *22*. … TxC; *23*. T8D+, y las blancas forzan el mate); *23*. C6T+ doble, R1T; *24*. D8C+!, TxD; *25*. C7A++

20. … Abandonan

Las negras no esperaron a convencerse por la demostración en el tablero, sino que entregaron al rey rindiéndose.

Partida exquisita, jugada con elegancia y precisión. El comentario del propio Capablanca fue el siguiente: "Hice algunas combinacioncitas en esta partida".

Partida Número 25

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Janowsky
NEGRAS: Alapin

Barmen, 1905

1. P4D

Las blancas comienzan colocando un peón en el centro. Este peón rinde varios servicios:

- Libera dos piezas.
- Ocupa una casilla importante.
- Controla 5R y 5AD, impidiendo que el adversario coloque piezas en esas casillas.
- Está pronto para dar firme apoyo a una pieza amiga que use 5R o 5AD como avanzada.

1. … P4D

Las negras siguen el ejemplo, establecen un peón en el centro e impiden que las blancas continúen con *2*. P4R.

2. P4AD

Las blancas ofrecen un peón a fin de inducir a las negras a que entreguen el centro.

La jugada de las blancas es también un ataque sobre el peón de dama, por medio del cual esperan eliminarlo y eliminar su dominio del centro.

2. … P3R

El acostumbrado recurso para mantener un peón en el centro. En el caso de que las blancas jueguen *3*. PxP, *las negras deben estar preparadas para sustituir al peón de dama con otro peón.* No serviría de mucho recapturar con una pieza, pues ésta podría ser ahuyentada por el peón blanco del rey, dejando a las blancas en posesión de las casillas centrales.

Por ejemplo: si *2*. … C3AR; *3*. PxP, CxP; *4*. P4R, C3AR; *5*. C3AD, y las blancas tienen todos los triunfos.

3. C3AD

Es más emprendedor que la pasiva *3*. C3AR. Se aumenta la presión del ataque

sobre 5D, y el caballo también participa en la lucha por el control de 4R.

Uno de los objetivos en las aperturas del peón de dama es efectuar un avance subsecuente del peón del rey, de la misma manera que en las aperturas del peón del rey se hace el esfuerzo por ganar más terreno con una subsecuente P4D.

3. … A2R

La acostumbrada jugada en este punto es *3*. … C3AR, pero las negras trasponen jugadas para evitar que su caballo quede clavado. (!A estos extremos lleva el miedo a un jugador!).

4. C3A

Las blancas se conforman con el desarrollo sencillo y colocan al caballo del rey en su posición más adecuada.

Un Alekhine habría castigado este cambio en el orden de las jugadas y habría dejado a las negras sin recursos jugando *4*. P4R inmediatamente, jugada que evita *3*. … C3AR.

4. … C3AR

Las negras pospusieron esta jugada, por excelente que sea y ahora la hacen de mala gana. Pero, ¿de qué otra manera podrían desarrollar el flanco del rey y preparar el enroque?

5. A5C

No es realmente una clavada, pero su efecto resulta bastante similar. Se ejerce presión sobre el caballo, el alfil que se encuentra tras él y hasta sobre la dama, que se halla en la última línea.

5. … P3TR

Alapin no puede tolerar clavadas o seudo clavadas. Ataca inmediatamente al alfil para forzar la decisión.

6. A4T

No viene al caso considerar si objetivamente esta jugada es la más fuerte. El hecho de que la presión del alfil incomode a las negras es razón más que suficiente para que Janowsky mantenga la clavada.

6. … PxP

Las negras abren la posición para dar más espacio a sus piezas, pero con esta captura renuncian al control del centro.

7. P3R

La manera más sencilla de recuperar el peón. El alfil del rey lo recapturará y hará su jugada de desarrollo al mismo tiempo.

7. … P3TD

A fin de contestar a *8.* AxP con *8.* … P4CD, atacando al alfil blanco y ganando un tiempo para el desarrollo de su alfil.

8. AxP

El material es ahora igual, pero las perspectivas de las blancas son mejores: tienen dos piezas más que las negras en juego activo y su posición de peones en el centro es superior.

8. … P4CD

El principal propósito de las negras en este ataque es el de desalojar la casilla 2CD para su alfil de dama.

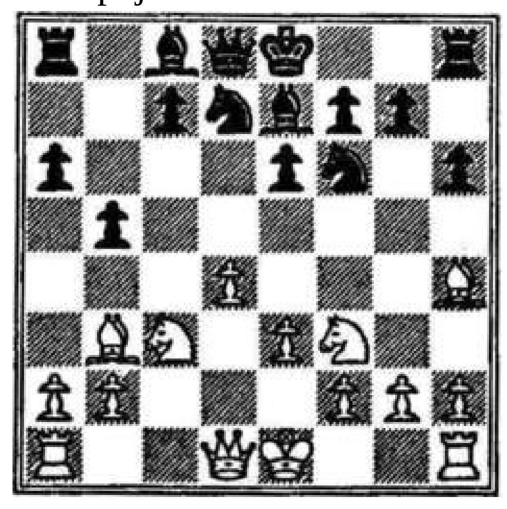
9. A3C

Nadie ha resuelto hasta ahora si ésta ó 3D es la mejor retirada para el alfil. En 3C, el alfil ataca al centro de las negras, pero quienes abogan por 3D argumentan que desde allí el alfil contribuye a dominar la vital casilla 4R y se enfila hacia el lugar donde se encontrará el rey cuando se enroque.

9. … CD2D

Naturalmente, el caballo no va a 3A, donde obstruye al peón del alfil. El peón no debe ser impedido de llevar a cabo su misión en la vida, que consiste en atacar el centro de las blancas y abrir una columna para las torres negras.

El desarrollo del caballo parece un poco torpe, pero apoya al caballo del rey y está pronto a colaborar en un empuje hacia el centro con … P4A o … P4R.



10. D2R

Adviértase que un jugador experto pone en juego todas sus piezas antes de iniciar cualquier acción decisiva. Esta jugada no parece de gran importancia para una pieza tan poderosa como la dama, pero el simple acto de sacar una pieza de la última fila promueve el desarrollo y constituye un progreso.

Dos observaciones más: en las primeras fases de la partida la dama se encuentra mejor colocada cerca de sus propias piezas, como en 2AD ó 2R. El desarrollo más agresivo (generalmente con el fin de tomar un peón aislado) suele ser peligroso; al salir de la última fila, la dama permite que las torres (después de que se enroque el rey) entren en contacto.

10. … P3A

Es difícil decir exactamente lo que se proponen las negras con esta jugada. Tal vez temían el avance *11*. P5D de las blancas, o quizá deseaban crear una salida para la dama en el flanco de dama. En cualquier caso, la jugada es claramente inferior a *10*. … P4A, que disputa el centro sin mayor tardanza.

11. O-O

El enroque de las blancas es una medida agresiva para poner la torre al juego activo.

11. … O-O

El enroque de las negras es de naturaleza defensiva, para sacar al rey de donde puede sufrir daño.

12. TD1A

La torre se coloca en la cabeza de la columna del alfil de dama. El control de esta columna es uno de los principales objetivos de las blancas en esta apertura.

12. … A2C

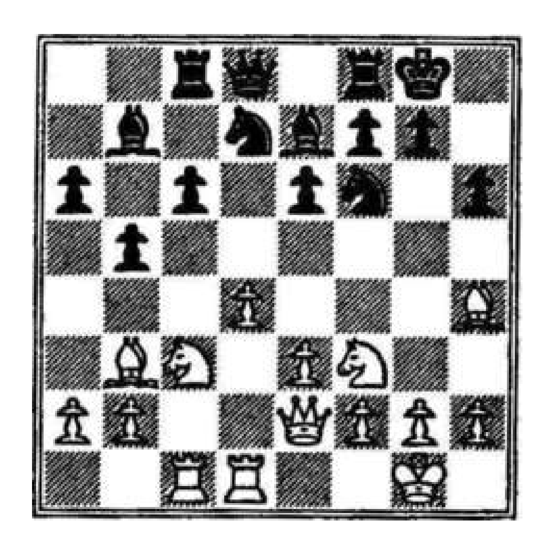
Con el desarrollo del alfil de dama, las negras parecen haber resuelto uno de los problemas que aquejan al defensor en las aperturas del peón de dama. ¡Pero todavía no pueden cantar victoria!

13. TR1D

¡Excelente! Las torres se encuentran ahora bellamente colocadas. La presión sobre la columna de dama hace arriesgado que las negras intenten liberarse con *13*. … P4A, pues la respuesta *14*. PxP abre una columna para la torre del rey.

13. … T1A

Las negras dan más apoyo al peón del alfil con el objeto de jugar *14*. … P4A y obtener el consecuente cambio de peones. Esto liberaría su posición y les permitiría luchar por la columna del alfil.



14. C5R!

Las blancas se encuentran ahora desarrolladas idealmente, pues todas sus piezas toman parte activa en el juego. Las negras, por el contrario, están restringidas por la limitada movilidad de sus piezas.

La jugada del caballo blanco impide que se intente la liberación mediante *14*. … P4A, en que la continuación *15*. PxP, TxP (si *15*. … AxPA; *16*. CxC impide que las negras recapturen); *16*. AxC, AxA; *17*. CxC gana un caballo y amenaza a las dos torres.

14. … CxC

Las negras intentan aliviar la presión cambiando todas las piezas que puedan.

15. PxC

El cambio conviene a las blancas, pues tienen la oportunidad de atacar por la columna de dama que se ha abierto. Otro efecto que tiene su origen en la recaptura del peón es la creación de un punto fuerte en 6D, circunstancia que las blancas esperan aprovechar plantando una pieza en esa casilla.

15. … C4D

El caballo debe bloquear el ataque de la torre sobre la dama. Si en lugar de ello *15*. … C2D; *16*. AxA (para eliminar al guardián de la casilla 3D de las negras), DxA; *17*. P4A, y las blancas podrán atrincherar a su torre en 6D o doblar las torres en la columna o llevar allí su caballo por medio de 4R.

16. AxA

A fin de aprovechar la debilidad de 3D de las negras, es necesario eliminar al alfil que defiende las casillas negras.

16. … CxC

Las negras destruyen al caballo antes de que les haga cualquier daño. La alternativa *16*. … DxA permite que las blancas lleven su caballo a 4R y luego lo

planten en 6D ó 5AD.

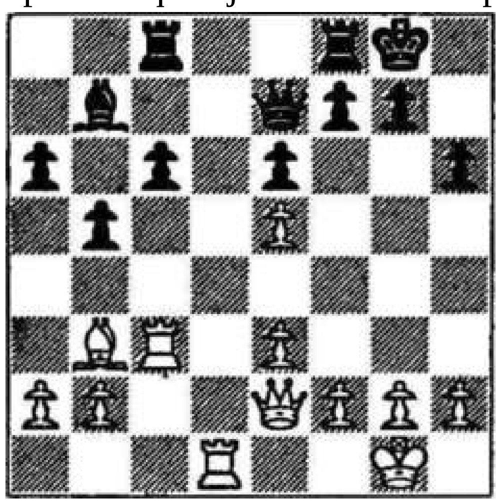
17. TxC

De ninguna manera *17.* TxD (ó *17.* AxD), CxD+; *18.* R1A, CxT, y las negras ganan. La jugada del texto gana un tiempo para las blancas en su plan de doblar las torres en la columna de dama.

17. … DxA

El material es igual después de esta recaptura, pero las blancas tienen una posición ligeramente superior. Mas, ¿cuánta ventaja necesita un maestro para obtener la victoria?

La ventaja específica de las blancas consiste en su posesión de la única columna completamente abierta, y la presión que ejerce sobre la importante casilla 6D.



18. T(3A)3D!

Mucho más fuerte que la plausible *18.* T6D. La respuesta a ello sería *18.* … P4AD, con lo que se doblarían las torres mediante *19.* T(3A) 3D, permitiendo el doblete de peón *19.* … P5A, y las negras ganan una pieza.

La jugada del texto de las blancas dobla las torres sin pérdida de tiempo e incluye la amenaza de ganar una pieza con *19.* T7D.

18. … TR1D

El dilema a que se enfrenta siempre el lado más débil en esta clase de situaciones es el siguiente: si no disputa al enemigo en todos los puntos y lucha por el control de todas las columnas, diagonales o casillas importantes, gradualmente se verá aplastado contra la pared; si se opone al enemigo en cada ocasión, los cambios resultantes simplificarán la posición sin mejorar sus perspectivas.

En esta posición particular, las negras difícilmente podrían retardar la oposición de torres, pues estaban amenazadas con la invasión en la séptima fila mediante *19.* T7D, así como *19.* D2D, triplicando las piezas pesadas en la columna. ¡Acumulación semejante de poder en la columna abierta sería, claro está, aplastante!

19. T6D!

Las blancas hacen valer su derecho sobre la casilla 6D colocando allí una pieza.

19. … TxT

De otra manera, las blancas juegan *20*. D2D a continuación, con presión intolerable sobre la posición de las negras.

20. PxT

Esto da a las blancas un pasado que ejerce terrible influencia sobre la vida del adversario. Nimzovich llama particular atención sobre el "ansia de extenderse que domina a un peón pasado" y dice que debe ser considerado como "un criminal al que hay que mantener bajo llave".

Para evitar el nuevo avance del peón pasado, las negras tienen que bloquearlo colocando una pieza en su camino. Efectivamente, para mantener al peón bajo vigilancia, deben perder los servicios de una de las cuatro restantes piezas. Si se requiere la constante vigilancia para mantener inmóvil al peón, es evidente que las negras estarán demasiado ocupadas en la defensa para pensar en contraatacar. Pero las blancas tienen libertad para cambiar el ataque de un punto a otro.

20. … D2D

Es prácticamente obligada, pues hay que bloquear inmediatamente al peón. Otro paso del peón podría ser fatal. He aquí un ejemplo de esta posibilidad: si *20*. … D1D; *21*. P7D, T2A; *22*. D2D (amenazando ganar con *23*. D6D seguido por *24*. DxT y la coronación del peón), P4AD; *23*. D5T, TxP; *24*. DxD+, y las blancas ganan.

Después de la jugada del texto de las negras, el peón queda detenido. Pero, al bloquearlo, las negras inmovilizan a la dama, que es su pieza más fuerte.

21. P4R

Indicando que intentan jugar *22*. P5R para apoyar al peón de dama y constreñir aún más el juego de las negras. Las piezas blancas, que ya no tienen necesidad de cuidar al peón de dama, pueden ahora moverse libremente por el tablero.

21. … P4AD

Las negras abren una diagonal para su alfil y dan más espacio a su torre.

El esfuerzo para impedir *22*. P5R podría llevar a una de estas continuaciones: *21*. … P3A; *22*. D4C, R2A; *23*. P5R, PxP; *24*. D5A+, R1R; *25*. AxP, D1D; *26*. D7A++, ó *21*. … P3A; *22*. D4C, T1R; *23*. AxP+, TxA; *24*. DxT+!, DxD; *25*. P7D, y las blancas ganan.

22. P5R

Apoyando al peón de dama en la siguiente fase de su carrera:

Primero, un peón que no se distingue de sus compañeros, luego un peón pasado,

ahora un peón pasado protegido, y finalmente (si cumple su brillante promesa) una dama.

22. … P5A

¡Despertando a la dura realidad! Las negras luchan por cada paso para crear contramedidas que mantengan ocupado al adversario en el flanco de la dama.

23. A2A

El alfil, aunque rechazado, mira ahora a una diagonal con interesantes perspectivas.

23. … D3A

A las negras no les complace tener inmovilizada su pieza más fuerte en la misión de cuidar a un peón pasado, por lo que distraen la atención de las blancas amenazando mate. Mientras las blancas se ocupan de evitar el mate, las negras tendrán tiempo de cambiar al bloqueador.

24. P3A

Esta jugada pone fin a los ataques en la diagonal, pues deja a la dama y al alfil de las negras ladrando a la luna.

24. … D4A+

El principal propósito del jaque es impedir que las blancas jueguen *25*. D3R, apoderándose del control de las diagonales de casillas

25. R1T

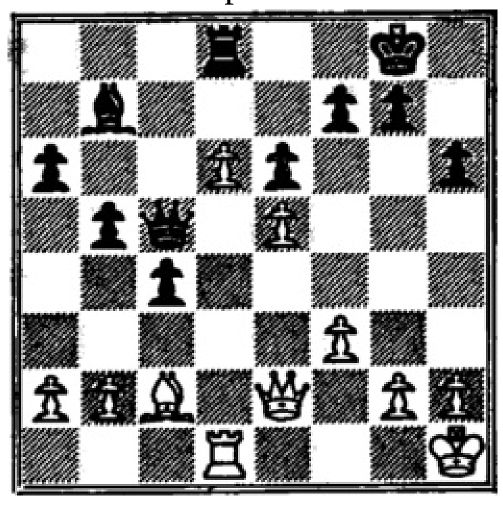
Las blancas conservan las damas en el tablero. Aparentemente, desean ganar la partida por el ataque directo, prefiriendo este sistema a ofrecer el cambio de damas mediante *25*. D2A.

Decisiones como ésta son cuestión de estilo más que de otra cosa. Un jugador que puede escoger entre más de un modo de ganar, debe seleccionar el método que se acomode a su temperamento y aptitudes. En la posición actual, imagino que un Rubinstein o un Capablanca habrían ofrecido sin titubear el cambio de damas para simplificar, confiados en su habilidad para convertir una ligera ventaja en una victoria, y dejando a otros maestros los triunfos mediante ataques brillantes. Debemos agradecer a estas diversas técnicas la creación de una riqueza de obras maestras de diversos coloridos.

Después de *25*. D2A, si las negras rehuyen el cambio de damas y juegan *25*. … DxPR, las blancas ganan elegantemente con *26*. P7D, T1D; *27*. D6C (atacando a la torre y el alfil), TxP (si *27*. … D1C; *28*. A4R gana una pieza); *28*. D8D+!, TxD; *29*. TxT++.

25. … T1D

La torre asume la misión de cubrir al peón.



26. D1R!

¡Magnífica jugada! La dama amenaza con invadir el flanco de rey de las negras mediante *27*. D4T o su flanco de dama con *27*. D5T.

26. … T2D

Inmovilizando por el momento al peón pasado.

27. P3TR

Una salida para el rey en caso de necesidad. Si la dama y la torre de las blancas salen para el ataque, su rey no debe ser tomado por sorpresa para darle mate en la última fila.

27. … A3A

Nuevo reagrupamiento, de manera que la torre pueda abandonar su puesto y el alfil (pieza menor) montará la guardia.

28. P4A

Preparándose para irrumpir mediante *29*. P5A. Los peones constituyen excelentes instrumentos de ataque. Pueden irrumpir en casi cualquier fortaleza y abrir brechas lo bastante anchas para la invasión de las piezas.

28. … T2T

La torre desocupa 2D para que la ocupe el alfil.

29. P5A!

A este vigoroso empuje, las negras no pueden responder *29*. … PxP, pues *30*. P6R, PxP (de otra manera dejan a las blancas con dos peones pasados y unidos en la sexta fila); *31*. DxP+, R1T (si *31*. … T2A; *32*. P7D gana); *32*. P7D gana para las blancas.

29. … A2D

Las negras completan el cambio de guardián. Puesto que una de sus piezas debe actuar como bloqueador, asignan esta tarea a la menos importante: el alfil.

30. P6A

Este ariete del peón abrirá una brecha en la estructura defensiva. La amenaza de las blancas es *31*. D3C (intentando *32*. DxP++), P3C; *32*. AxP, PxA; *33*. DxP+, y mate en dos jugadas.

30. … P3C

Si *30*. … PxP, las blancas ganan con *31*. D3C+, R1A; *32*. D4A, P4A (ó *32*. … DxPR; *33*. DxPT+, R1C; *34*. D7T+, R1A; *35*. D8T++); *33*. DxPT+, R1C; *34*. D5C+, R1A; *35*. D6A, R1C; *36*. P4TR, D1A; *37*. P5T, D1AR; *38*. P6T, R2T; *39*. T4D (amenazando *40*. T4C y *41*. T7C+), DxP+; *40*. T4T, y la dama queda clavada.

Después de la jugada del texto, el cambio en la configuración de peones da objetivos de ataque a las blancas. Pero una cosa que hay que cuidar es la conservación de su valioso peón de rey que tan robustamente apoya a los dos peones avanzados. Adviértase que la posición de estos peones les da un poderoso dominio sobre las casillas negras 7AD, 7R y 7CR.

Estas casillas están en el campo enemigo y próximas a su rey, pero las negras no pueden colocar piezas en ellas. Con menos medios a su disposición, les será difícil a las negras rechazar a los invasores.

A partir de este momento, la lucha por la victoria se convertirá en un entretenimiento.

31. D3C

Amenazando con ganar de inmediato mediante *32*. AxP, PxA; *33*. DxP+, seguido por el mate en pocas jugadas.

31. … R2T

La única manera de proteger al peón. Si en lugar de ello se avanza con *31*. … P4C, se permite la respuesta victoriosa de las blancas *32*. P4TR.

32. P4TR

Ahora que el peón negro del caballo está clavado, las blancas se preparan para atacarlo otra vez con *33*. P5T.

32. … D1A

Apresurándose a llevar la dama a la zona de peligro. Si las negras intentan detener el avance del peón con *32*. … P4TR, entonces la dama se abre camino mediante *33*. D5C (amenazando *34*. DxPT+), R1C; *34*. D6T, y *35*. D7C++.

33. P5T

Concentrando el fuego sobre un punto vulnerable.

33. … D1CR

Pero no *33*. … A1R, que protege al peón pero se interpone en el camino de la dama. Ésta es la única pieza con la suficiente agilidad para defenderse contra el ataque de las blancas cuando se desplace de un punto a otro.

34. T4D

Las blancas echan mano de todos sus recursos. La torre participará yendo a la columna de la torre o a la del caballo.

34. … A1R

El alfil ayuda a defender al peón de caballo, de manera que la dama queda libre para proteger al peón de la torre, que es el siguiente objetivo del ataque blanco.

35. T4T

Revelando su plan: mate en tres jugadas con *36*. PxP+, PxP; *37*. TxP+, RxT; *38*. D4T++.

35. … D1A

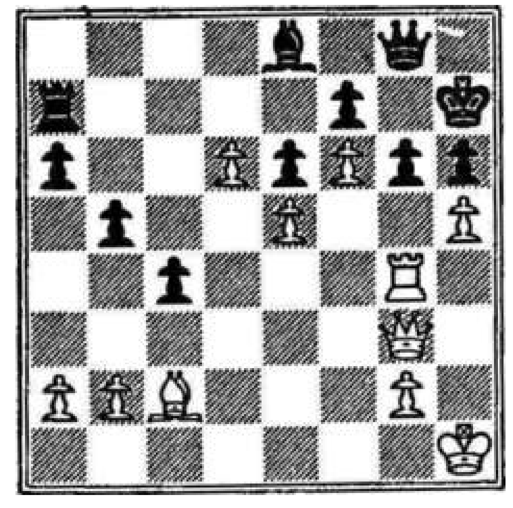
La única defensa posible.

36. T4C

¡Bonita maniobra! La última jugada de las blancas alejó a la dama del peón de caballo. Ahora que este peón tiene una pieza menos para defenderlo, las blancas lo atacan con una cuarta pieza: la torre.

36. … D1C

La dama se apresura a volver a la defensa.



37. D3R!

La amenaza sobre la torre gana tiempo para el verdadero propósito de las blancas,

que es un ataque sobre el peón de la torre del rey en el otro extremo del tablero.

37. … T2D

La torre huye, pero no puede ayudar a la defensa del rey.

38. T4T

Renueva (y acorta) la amenaza anterior: *39*. PxP+, PxP; *40*. DxP++.

38. … D1A

Una vez más la dama se desplaza para proteger al peón de la torre.

39. P4CR!

¡Recurriendo a la infantería! Las blancas lo arrojan todo al ataque, amenazando ahora *40*. P5C seguido por *41*. PTxP+, PxP; *42*. TxP+, R1C; *43*. D3TR, con una victoria muy fácil. Si después de *40*. P5C, las negras intentan *40*. … PTxP, entonces *41*. PxP+ doble, R1C; *42*. T8T+, RxT; *43*. D3T+ forza el mate.

39. … R1T

Elimina la clavada sobre el peón del caballo y prepara la jugada *40*. … P4C; *41*. D4R, D1C, y a las blancas les será difícil la irrupción.

40. PxP

Destrozando el cordón de peones que defienden al rey.

40. … PxP

El mal menor, pues, de otra manera, la siguiente jugada de las blancas, *41*. P7C+, es fatal.

41. TxP+

Matando a otro guardaespaldas.

41. … T2T

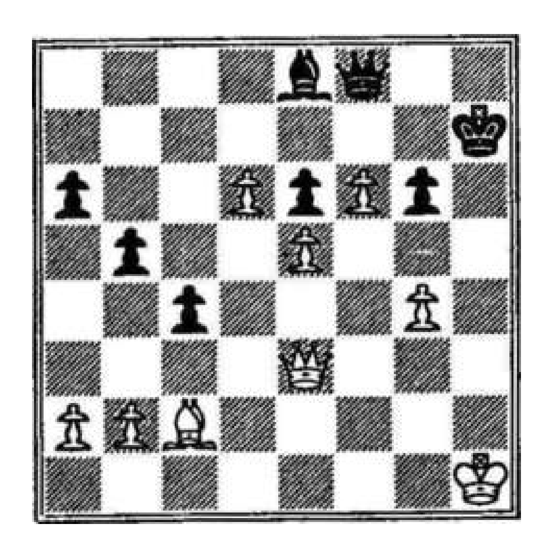
Si *41*. … R1C; *42*. D3TR, doblando piezas en la columna abierta, es decisiva.

42. TxT+

De ninguna manera *42*. P5C, TxT+; *43*. PxT, y la columna de la torre queda cerrada y no podrá ser usada por las blancas.

42. … RxT

Las blancas sólo tienen un peón de ventaja, pero su ataque no ha perdido virulencia.



43. D5C

Ahora las blancas proyectan penetrar mediante *44*. D5T+ (explotando el aprieto en que se encuentra el peón clavado), R1C; *45*. AxP. y queda destruida la última barrera.

43. … D2A

Las negras rehuyen el cambio de damas, ya que después de *43*. … D3T+; *44*. DxD+, RxD; *45*. P7A, AxP; *46*. P7D se traduce en que las blancas obtengan una nueva dama.

44. D5T+

¡El principio del movimiento final!

44. … R1C

El rey es rechazado y el peón del caballo pierde un protector.

45. AxP

Las blancas sacrifican una pieza para crear una posición en que los peones pasados resuelvan la disputa.

45. … DxA

El intento para contraatacar con *45*. … D2C+ es futil. Las blancas responden sencillamente *46*. R2T, y el rey, aparentemente expuesto, no se encuentra en el menor peligro.

46. DxD+

Y las blancas ganan, pues *46*. … AxD da lugar a *47*. P7D.

Toda la partida es una maravillosa combinación de juego claramente posicional e ingenio en el ataque. La apertura es sólida y sencilla, el medio del juego es una lección en la técnica del ataque, y el final es artístico.

Partida Número 26

DEFENSA SICILIANA

Blancas: Bernstein
Negras: Mieses

Coburgo, 1904

1. P4R

En la actualidad se requiere audacia para aventurarse con esta jugada. Rara vez se contesta con la clásica *1*. … P4R. Lo que se obtiene es la Defensa Francesa, la Siciliana, la Caro-Kann, la Alekhine u otra sobre la cual el que juega las negras ha escrito un tratado.

A pesar de ello, considerada objetivamente, *1*. P4R es una de las jugadas más fuertes de la apertura. Establece un peón en el centro y permite que entren en juego dos piezas. Difícilmente podría pedirse más de una sola jugada.

1. … P4AD

Las negras no saldrán a pelear como los hombres, cual lo hacían en los viejos tiempos. En lugar de dejar que su adversario juegue su gambito o su ataque favoritos, las negras insisten en seleccionar las armas.

Teóricamente, la respuesta de las negras es inferior a *1*. … P4R porque sólo queda libre una pieza, y el peón mismo del alfil tiene menos influencia en el centro que el peón blanco del rey. Pero, en la práctica, la Defensa Siciliana es perfectamente sólida. Lleva a un juego belicoso en que las negras tienen numerosas posibilidades de triunfar, especialmente contra un adversario ambicioso que se abisme en un ataque en el flanco del rey.

Las negras buscan el contraataque en el flanco de la dama y, para ello, es esencial el control de la columna del alfil de dama. Tienen que esforzarse por contrarrestar la superioridad de las blancas en el centro y en el flanco del rey.

2. C3AD

Jugada normal de desarrollo. Entra en juego una pieza que ejerce influencia en el centro, ¡pero es una jugada muy apacible!

Más oportuna es la enérgica *2*. C3AR, que desarrolla una pieza en el flanco del rey (facilitando el enroque) y prepara *3*. P4D: acción en el centro y liberación de las piezas del flanco de dama.

2. … P3R

¡La jugada de las negras es apacible, pero eficaz! Abre diagonales para el alfil del rey y la dama, y prepara para ocupar el centro con *3*. … P4D.

3. C3AR

Jugada excelente que coloca el caballo inmediatamente en su casilla más adecuada, aumenta la presión sobre el centro y hace factible el enroque en el flanco del rey.

La jugada *3*. P4D lleva a *3*. … PxP; *4*. DxP, C3AD, y las negras ganan un tiempo atacando a la dama.

3. … C3AD

¡Las negras pierden su oportunidad! Ahora era tiempo para *3*. … P4D, que da un juego magnífico y libre. En casi todas las aperturas del lado del rey, las negras igualan si pueden hacer esta jugada … P4D.

4. P4D!

La característica irrupción en la Siciliana, por medio de la cual aumenta la movilidad de las piezas blancas. Abre una diagonal para el alfil de dama, y la dama tiene más espacio.

4. … PxP

Las negras cambian para eliminar a uno de los dos peones centrales a cambio de su peón lateral. Al mismo tiempo abren la importantísima columna del alfil de dama para que la usen su dama y su torre de dama.

5. CxP

La recaptura centraliza al caballo y aumenta el alcance agresivo de las piezas blancas.

5. … C3A

Por un camino tortuoso, los jugadores han llegado a la "partida siciliana de los cuatro caballos", posición llena de peligros a pesar de su aspecto tranquilo.

¿Qué jugarán ahora las blancas? La selección que hagan es cuestión de estilo y temperamento más que de otra cosa, y esto es lo que hace del ajedrez un juego fascinador.

Las blancas pueden resolverse por ser metódicas y apegarse al desarrollo franco mediante *6*. A3R ó *6*. A2R. Pueden ser audaces y buscar combinaciones con *6*. C(4D)5C, o cautelosas con *6*. P3TD, evitando una poderosa clavada. Pueden ser pacientes y dedicar sus esfuerzos a asegurar su ventaja posicional con *6*. P3CR ó *6*. CxC.

Sea la que fuere su elección, el juego reflejará su propia personalidad. El curso que den a los acontecimientos reflejará las ideas, estados de ánimo e instintos de un

individuo de la misma manera que se revelan en la forma en que dirige las actividades de un pequeño ejército.

6. CxC

Las blancas se contentan con la ligera ventaja en posición que resulta del cambio de caballos. Echemos una ojeada rápida a algunas de las alternativas:

a) Si *6*. A3R, A5C (clavando al caballo y amenazando *7*. … CxP); *7*. A3D, P4D!, y las negras han superado la mayor parte de sus dificultades.

b) La apacible *6*. A2R (de ninguna manera *6*. A3D, que deja al caballo en riesgo de ser tomado) es refutada también con *6*. … A5C, que da un buen contrajuego.

c) La prevención de la clavada con *6*. P3TD no es atractiva. Tiene la respuesta *6*. … P4D, y las blancas deben luchar por retener la iniciativa. El tiempo es demasiado valioso en la apertura para perderlo con jugadas de los peones.

d) La jugada de doble filo *6*. C(4D)5C no es del gusto de todos, llevando como lleva a terribles complicaciones después de *6*. … A5C; *7*. A4AR, CxP; *8*. C7A+, R1A; *9*. D3A, P4D; *10*. O-O-O, AxC; *11*. PxA, T1CD.

Uno de los méritos de la jugada del texto es que las negras, al recapturar con un peón, cierran la columna del alfil, que es la principal avenida de ataque en la Siciliana.

6. … PCxC

Probablemente es superior a *6*. … PDxC. Por una parte, suele ser mejor estrategia capturar hacia el centro. En este caso, mantiene un grupo de peones en el centro y abre la columna del caballo para provecho de la torre de dama.

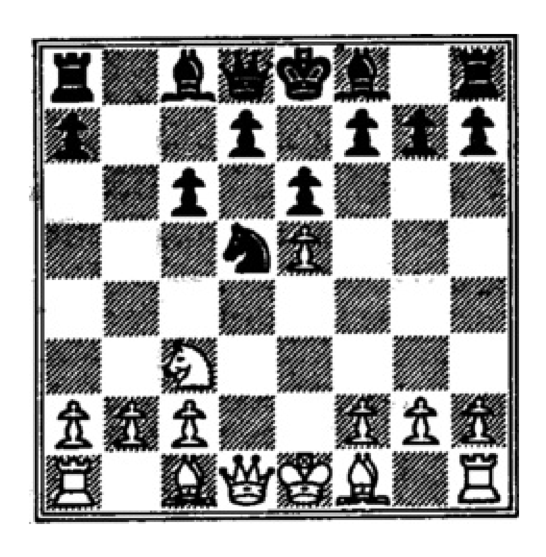
La continuación después de *6*. … PDxC podría ser *7*. DxD+ RxD; *8*. A5CR, A2R; *9*. O-O-O+, y las negras no tendrán paz.

7. P5R

No sólo desaloja al caballo del rey de su magnífico puesto, sino que fortalece el dominio blanco sobre la casilla 6D.

7. … C4D

No se requería pensarlo mucho para hacer este movimiento de centralización. Aparte de éste, el único punto de que disponía el caballo era 1CR, su punto de origen.



8. C4R

El cambio de caballos equivaldría a renunciar a la ventaja que tengan las blancas. La jugada del texto intensifica la presión sobre 6D.

8. … P4AR

¡Nada de holgazanear en las cercanías! ¡El caballo tiene que retirarse o revelar sus intenciones!

Las negras tenían otra defensa con *8.* … D2A, y si *9.* C6D+, AxC; *10.* PxA, DxP; *11.* P4AD, D4R+, y salen de la clavada.

9. PxP a.p.

El caballo debe quedarse donde se encuentra para que las blancas lleven a cabo su propósito, que es el de tomar posesión de la casilla crítica 6D.

9. … CxP

Las negras no toman con el peón, porque la respuesta sería *10.* D5T+, lo que obligaría al rey a moverse, perdiendo así el derecho de enrocarse.

10. C6D+

Obligando a un cambio de piezas que deja a las negras con un alfil "malo", ineficaz, debido a los peones que se encuentran en casillas del mismo color que el alfil. Poco es lo que puede hacer un alfil si su camino está obstruido por peones.

10. … AxC

La única otra jugada, *10.* … R2R, no es muy tentadora.

11. DxA

La recaptura da a las blancas el dominio sobre la posición del adversario. No sólo está bloqueado el peón de dama, impidiendo la maniobra liberadora … P4D, sino que el rey no puede refugiarse en el enroque. Además, las blancas ejercen gran presión sobre las casillas negras, presión que se acentúa por el hecho de que el alfil negro del

rey, que opera en estas casillas, se encuentra ausente del tablero.

11. … C5R

Es necesario ahuyentar a la dama, o las negras morirán asfixiadas por falta de espacio.

No hay alivio en *11*. … D2R; *12*. A4AR, DxD; *13*. AxD, C5R; *14*. A3T!, y las blancas ejercen todavía gran presión.

12. D4D

Al retirarse, la dama se las arregla para atacar en dos direcciones, amenazando al caballo y al peón del caballo.

12. … C3A

La única jugada que refuta ambas amenazas.

13. D6D

Las blancas persisten, ya que no desean abandonar esta posición dominadora. Al mismo tiempo, dan a entender que pueden empatar si lo desean por una repetición de jugadas.

13. … C5R

Las negras no pueden permitir que la dama continúe en 6D, y el retardo en desalojarla podría resultar fatal.

Que las dificultades de las negras no son insuperables quedó demostrado por Alekhine, quien sugirió esta continuación: *13*. … D3C (amenazando *14*. … DxP+; *15*. RxD, C5R+); *14*. A3D, P4AD; *15*. A4AR, A2C; *16*. O-O, TD1A.

14. D4C!

¡Muy fuerte! Si la dama no puede establecer su residencia permanente en 6D, esta casilla es la mejor después de aquélla. En 4CD (por extraña que sea esta casilla) la dama ataca al caballo, controla una diagonal que hace imposible el enroque para las negras y, en una tercera dirección, impide que la torre negra de la dama se apodere de la columna abierta.

14. … P4D

Protege al caballo y se prepara para desafiar a la dama blanca con *15*. … D3D. El centro de peones negros es una compensación por sus dificultades.

15. A3D

Jugada ideal, pues se desarrolla una pieza con una amenaza: *16*. AxC, PxA; *17*. DxP, ganando un peón.

15. … D3D

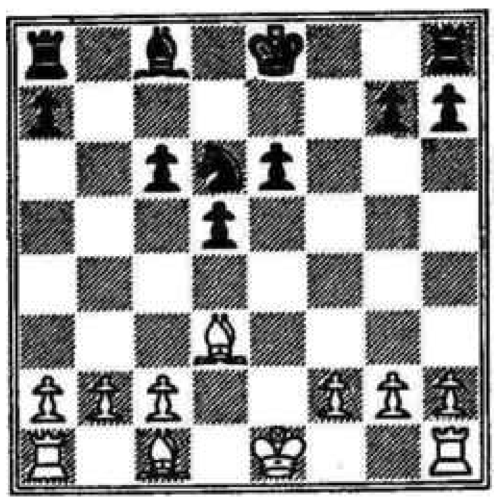
Oferta de cambiar, que eliminará del tablero a la agresiva dama blanca o la inducirá a retirarse de su posición de dominio.

16. DxD

Las blancas aceptan simplificar, pues conservarán la ventaja de sus dos poderosos alfiles y de tener un dominio duradero sobre las casillas negras.

16. … CxD

Las negras se conforman con lo que han conseguido: sus dos torres tienen columnas abiertas en que operar, y poseen un grupo de peones en el centro, con los cuales esperan limitar la acción de los alfiles.



17. P4AR!

"El maestro debe tener mirada capaz de descubrir lo microscópico", dice el gran Marco.

La casilla 5R se encuentra controlada ahora por las blancas, al mismo tiempo que el peón negro del rey no puede avanzar. Uno de los efectos de esta incapacidad del peón para moverse es que circunscribe considerablemente la movilidad del alfil negro.

17. … P4TD

Las negras deben hacer algo para poner en juego el alfil. Con esta jugada proyectan desarrollarlo a 3TD y cambiarlo por el de las blancas, que es más poderoso.

18. A3R!

¡Excelente! Esto inmoviliza al peón negro del alfil, y quedan bajo el dominio de las blancas otras dos casillas: 4D y 5AD.

18. … A3T

Las negras tienen la esperanza de eliminar del tablero a uno de los amenazadores alfiles blancos.

19. R2D!

El rey es una pieza de gran fuerza y debe usarse agresivamente en el final. Al reducirse el número de piezas en el tablero, disminuye el peligro de que el rey quede expuesto a un ataque, y aumenta su poder como pieza de lucha. En el final, el rey no tiene rival como medio para causar daño metiéndose entre los peones enemigos.

Ésa es la causa de que en la presente posición el rey se acerque al centro, donde es más útil, en lugar de enrocarse y luego abrirse paso hasta allá.

19. … C5A+

El plan de las negras se ha hecho evidente: desean forzar el cambio del caballo por el alfil. Con esto quedarían alfiles dominando casillas de colores diferentes, circunstancia que generalmente conduce al empate.

Otra alternativa digna de tomarse en consideración era *19*. … C2C, a fin de jugar *20*. … P4A y poner en marcha la falange de peones del centro.

20. AxC

Prácticamente obligada, pues las negras amenazaban con *21*. … CxA así como con *21*. … CxP+.

20. … AxA

Resumamos la situación: El alfil blanco tiene más libertad que el negro. Este último se encuentra limitado en sus movimientos por los numerosos peones que ocupan casillas blancas, que es el color de las casillas en que opera el alfil.

El rey blanco, por encontrarse más cerca del centro y de las casillas criticas 4D y 5R, está mucho mejor situado para el final que el de las negras.

El centro de las negras, corazón de la partida, está dominado. Los tres peones de esa zona se encuentran inmovilizados.

21. P4TD!

¡Bloqueo! El peón de la torre queda detenido. Es ahora un blanco fijo, siempre en peligro de ser atacado con A6C. A fin de asegurar que no lo capturen (pues su eliminación da a las blancas un peón pasado de la torre), las negras deben cuidarlos constantemente con la torre de dama. Debido a la necesidad de cuidar a un peón, las negras se ven privadas de los servicios de su torre de dama.

21. … R2D

Las negras llevan su rey al centro para el final.

Las torres se encuentran unidas ahora, mientras que el rey se dirige a 5D, donde espera apoyar un avance del peón del rey o del peón del alfil.

22. P3CD

Un ataque sobre el alfil para obligarlo a irse al lado del tablero. Advertirá el lector

que el alcance del alfil se reduce al colocar los peones de cualquier bando en las casillas blancas, que es el color de la diagonal que tiene que recorrer el alfil.

22. … A3T

¡La única casilla de huida abierta al desdichado alfil!

23. A6C!

¡Y ahora, un ataque sobre el peón!

23. … A1A

¡Que sólo puede ser refutado con una nueva retirada!

24. R3R

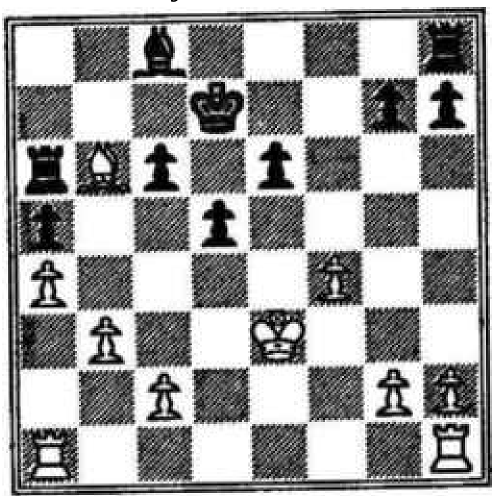
Continuando la jornada a 4D, 5R y, como veremos, a casillas que se encuentren más arriba del tablero.

Un poco más cruel hubiera sido *24*. A5A evitar cualquier demostración con *24*. … T1A.

24. … T3T

No era mejor *24*. … R3D para apoyar un empuje de peones, pues la respuesta *25*. R4D siega en flor esa idea.

La mejor posibilidad de las negras era *24*. … T1A para tener algún contrajuego poniendo en juego su torre del rey por la columna abierta. La jugada que hacen es un ataque sobre el alfil, que consigue su objetivo de desalojarlo de una buena casilla, ¡pero tan sólo para que vaya a otra mejor!



25. A5A!

¡Domina todas las casillas importantes del tablero! El alfil impide que la torre del rey llegue a 1AR, que la torre de dama se mueva a 3CD, el rey a 3D, que el peón de dama avance y que se mueva el peón del alfil. Compárese su control de ocho casillas con el del alfil negro, cuya influencia se limita a una casilla. Esta diferencia en su potencial explica en gran medida el número de posibilidades que se ofrecen a las

blancas para atacar y la consecuente dificultad que tendrán las negras para defenderse. Toda ganancia o control de territorio por parte de las blancas se traducirá en una posición cada vez más constreñida para las negras.

25. … R2A

Haciéndose a un lado, el rey hace accesible la casilla 2D para el alfil.

26. R4D!

¡Apretando el nudo! También este rey abre el paso para el provecho de la torre del rey, que hará buen uso de la columna del rey.

26. … A2D

Las negras se esforzarán por llevar el alfil al flanco del rey, como, por ejemplo, a 3CR.

Su torre del rey parece tener gran alcance, pero, ¿de qué les sirve? Si la mueven a 1CD (columna tan buena como la mejor), ¿en qué punto puede penetrar? No puede llegar a ninguna casilla útil en esa columna.

27. TR1R

Mucho más fuerte que la ocupación inmediata de 5R por el rey. Las blancas se proponen usar esta casilla clave como punto de transferencia para su torre en su camino hacia la columna del caballo del rey. Una vez que llegue allí, las blancas colocarán su rey en 5R y aumentarán su dominio sobre las casillas negras.

27. … P4T

Las negras preparan una barricada de peones contra el proyectado ataque de la torre.

28. T5R

Segunda escala en su viaje a 5C.

28. … P3C

Cerrando bien todas las compuertas. Las negras se preparan para pasar un crudo invierno.

29. T5C

Ataca al peón del caballo y, simultáneamente, deja espacio para el rey.

29. … T1CR

Es necesario proteger al peón, y este procedimiento es más elástico que *29*. … T3T, y la torre no tiene movilidad que valga la pena mencionar.

30. R5R

Nueva penetración por las casillas negras convenientes. La amenaza es *31*. R6A, A1R; *32*. T1R (aún más fuerte que *32*. RxPR), seguida por *33*. TxPR.

30. … A1R

Abandonan al peón del rey, pues no pueden tener la esperanza de salvar a todos sus peones. Hay una pequeña posibilidad, si las blancas toman el peón inmediatamente, de presentar cierta resistencia mediante *31*. … A2D+; *32*. R6A, A4A.

El pobre alfil negro está encerrado por los cinco peones colocados firmemente en casillas del mismo color.

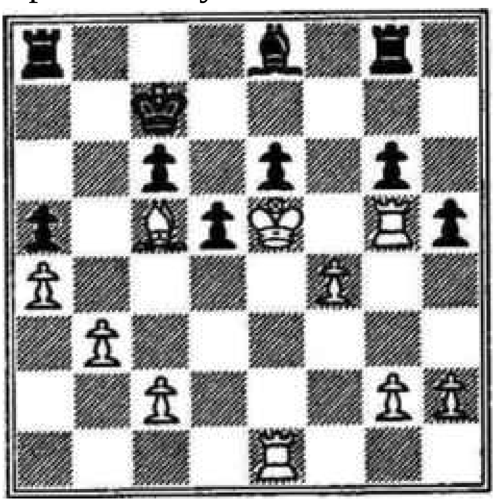
31. T1R

Antes de comprometerse en una acción decisiva, las blancas aplican más presión. Adviértase cómo el maestro pone en juego todas sus piezas antes de descargar un golpe.

31. … T1TD

Para volver al juego, esta torre tiene que volver a su lugar de origen.

No había defensa satisfactoria en *31*. … R2D, pues la respuesta *32*. R6A descubre el ataque de la torre sobre el peón del rey.



32. R6A!

Completa el cerco. Adviértanse los efectos de la disposición de los peones negros en 3R, 4D y 3AD. Las piezas negras están restringidas, mientras que las de las blancas pueden usar las debilitadas casillas negras 5AD, 4D, 5R y 6AR para entrar en las entrañas de la posición enemiga. Adviértase también que estas casillas negras son "agujeros", casillas de las que no pueden ser desalojadas las piezas por los peones del enemigo.

Las blancas no recurren al ataque brutal o a una combinación complicada para conseguir su propósito, sino que ponen su confianza en el poder dinámico inherente a una aplastante superioridad posicional.

32. … A2D

Las negras revelan otra razón para su jugada anterior. En la continuación *33*. TxPC, TxT+; *34*. RxT, T1C+; *35*. RxP, TxP, las negras se vuelven súbitamente sobre su enemigo.

33. P3C

Para cuidarse de esta posibilidad y disminuir cualquier riesgo de irrupción por una de las torres negras, las blancas crean una cadena de peones en el flanco del rey.

33. … T(1T)1R

Las negras no pueden hacer nada para fortalecer su posición, por lo que ésta no es más que una jugada de espera.

34. T(1R)5R

Las blancas podían haber jugado *34*. TxPC y les hubiera costado poco trabajo ganar, pero quieren asegurarse doblemente. Bloquean primero al peón del rey para ahogar hasta la última sombra de resistencia.

34. … T1TR

"Mientras hay vida…"

35. TxPC

La primera ganancia tangible. El resto no hace más que ilustrar de manera interesante el arte de ganar una partida ganada.

35. … T2T

Temiendo las amenazas contra su peón aislado de torre, las negras se preparan para doblar las torres e intentar salvarlo.

36. T7C

Las blancas continúan ganando terreno. Ahora invaden la séptima fila.

36. … T(1R)1TR

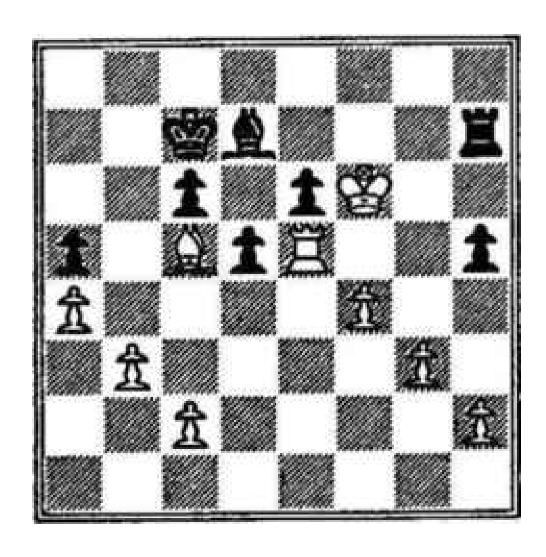
Las negras resisten con firmeza.

37. TxT

El modo más sencillo y, por el mismo, el científico, de ganar. En los finales donde un bando tiene la ventaja material, la estrategia prescrita consiste en cambiar piezas, no peones, y reducir a una posición de peones. *Los finales en que sólo hay peones en el tablero son los más fáciles de ganar.*

37. … TxT

La recaptura deja a las negras con sólo un peón de desventaja… ¡por el momento!



38. R6C!

Con cada eliminación de piezas del tablero, el poder del rey aumenta. Ahora amenaza el rey a la torre y contribuye a atacar al peón de la torre.

38. … T1T

Por extraño que parezca, la torre sólo tiene una jugada en el tablero.

¿Buscan la decisión las blancas eliminando ahora al peón de la torre?



39. R7C!

¡No, no y mil veces no! Si *39*. TxPT, A1R+, y las negras ganan una torre y la partida. ¡Qué fácil es extraviarse en un final sencillo!

La jugada del texto de las blancas ahuyenta primero a la torre de las cercanías.

39. … T1D

La torre tiene que salir de la columna, abandonando al peón.

40. TxPT

Ahora no hay riesgo en la captura.

40. … A1R

Con la esperanza de llevar el alfil al flanco del rey y detrás de los peones blancos

del flanco de dama.

41. T7T

La torre se apresura a acudir a la séptima fila, que es el puesto apropiado de una torre en el final.

41. … T2D+

De otra manera, el procedimiento de las blancas es *42*. R6A+ a la descubierta, A2D; *43*. P4CR, y no es posible detener al peón.

42. R6T

El rey tiene que permanecer cerca de su torre.

42. … TxT+

No es posible evitar el cambio de torres, por lo que las negras capturan primero para alejar al rey blanco de 4T. Si el alfil puede llegar allí, posiblemente causará algunos dolores de cabeza.

43. RxT

Esta jugada merece la aprobación de las blancas. Sus peones del flanco del rey son móviles, mientras que los peones negros no pueden o no se atreven a hacer un movimiento.

43. … A4T

¡Ahora, a ponerse detrás de los peones del flanco de dama!

44. P4T

No es posible rescatar a los peones del flanco de la dama, por lo que las blancas ponen en marcha sus peones del flanco del rey.

44. … A8D

Después de tanta inactividad, este alfil no sólo amenaza las vidas de todos los peones que están en casillas blancas, sino que restringe (por el momento) a todos los peones que se hallan en el ala del rey.

45. P3A!

Para salvarse, este peón huye a una casilla negra.

45. … AxP

Las negras toman un peón, más para distraer a las blancas que para otra cosa, pues no tienen a la mano amenazas verdaderas.

46. P4C

Prontas a refutar *46*. … AxP con *47*. P5A, R2D (si *47*. … A7A; *48*. R6C, y el

peón de la torre sigue su camino, o si *47*. … P4R; *48*. P6A, R2D; *49*. P7A, y las blancas ganan); *48*. P6A, R1R, y *49*. R7C escolta al peón en su camino.

46. … R2D

El rey se apresura a detener a los peones.

47. P5C

"El ansia de extenderse del peón pasado", como dice Nimzovich.

47. … P4R

Desesperada, pero no hay defensa prometedora. Si *47*. … R1R; *48*. P6C, A7A; *49*. P5T, A4A; *50*. R7C gana para las blancas.

48. P5A

La más sencilla. Los tres peones pasados de las blancas deberían ser lo bastante convincentes.

48. … AxP

Si *48*. … A7A; *49*. R6C, protegiendo al peón del alfil y abriendo el camino para el peón de la torre.

49. P6A

Indicando que es tiempo conceder. El peón no puede ser detenido con *49*. … R1R, porque *50*. R7C hace pasar al peón.

49. … Abandonan

Hermosa ilustración de la técnica de explotar las debilidades en las casillas negras.

Partida Número 27

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Chekhover
NEGRAS: Rudakowsky

Moscú, 1945

1. P4D

Esta jugada, más que ninguna otra, da ventaja en la apertura.

Quedan liberadas dos piezas de inmediato, y un peón ocupa una casilla central, como con *1*. P4R, pero con *1*. P4D hay otras ventajas:

- El peón de dama está protegido y a salvo de ataque inmediato.
- Las blancas no están expuestas a las amenazas sobre el peón de su alfil del rey que suelen presentarse en las aperturas del peón de rey. Su control de 5AD hace imposible que las negras desarrollen su alfil del rey a 4AD para atacar al vulnerable peón del alfil.

1… . P4D

La manera más sencilla de evitar que las blancas dominen el centro con *2*. P4R en la siguiente jugada.

2. P4AD

¡La jugada clave en el gambito de la dama! El versátil peón del alfil hace muchas cosas. Tres de ellas tienen por objeto acabar con el centro de las negras:

- Se ofrece el cambio, de manera que las negras pueden sucumbir a la tentación de aceptar un peón lateral a cambio de su peón del centro.
- Amenaza, cuando llegue el momento apropiado, con destruir el centro de las negras por la captura del peón de dama.
- Ejerce constante presión sobre el peón de dama, de manera que las negras tienen que dedicarse a protegerlo.

Además de todo esto, la jugada del peón del alfil asegura que la columna del alfil quede libre y despejada para la comodidad de las piezas principales de las blancas, al mismo tiempo que se abre un camino para la dama, que lleva al flanco de dama.

2. … P3R

Las negras fortalecen la posición de su peón central. En el caso de que las blancas

jueguen *3*. PxP, están prontas a recapturar con un peón y mantener así un peón en el centro del tablero. Ésta es la defensa más sólida de las negras, aun cuando limita el alcance de su alfil de dama.

3. C3AR

Es una excelente jugada, si bien no tan aguda como *3*. C3AD, que aumenta la presión del ataque sobre el peón negro de la dama. Cualquiera de las dos jugadas satisface un mandamiento particularmente aplicable a las aperturas del peón de dama:

- ¡Hay que desarrollar todas las piezas tan rápidamente como sea posible!
- "El principio más importante de las aperturas", dice Capablanca, "es *el desarrollo rápido y eficaz"*. (El subrayado es de Capablanca).

3. … C3AR

El caballo de las negras se mueve hacia el centro, ataca la casilla 5R y aumenta la protección de 4D.

Es conveniente movilizar primero las piezas del flanco del rey, ya que sólo se requiere desarrollar dos de ellas para poder enrocar.

4. A5C

¡Jugada poderosa! El alfil se desarrolla y hace sentir su mano sobre el caballo enemigo. No hay amenaza inmediata en la jugada. Las blancas no hacen más que "amenazar con amenazar".

4. … A2R

La manera adecuada de eliminar la clavada de un caballo. El jugador inexperto suele impacientarse y aleja al alfil con *4*. … P3TR; *5*. A4T, P4CR; *6*. A3C, para descubrir después que ha arruinado su posición de peones en el flanco del rey como resultado de su acción violenta.

5. P3R

Las blancas fortalecen su centro de peones y liberan al alfil del rey.

5. … O-O

Las negras ponen a su rey a salvo antes de revelar sus planes para el desarrollo de sus piezas del flanco de la dama. Su caballo de dama puede ir a 2D o, después de un ataque sobre el centro de las blancas, quizá a 3A.

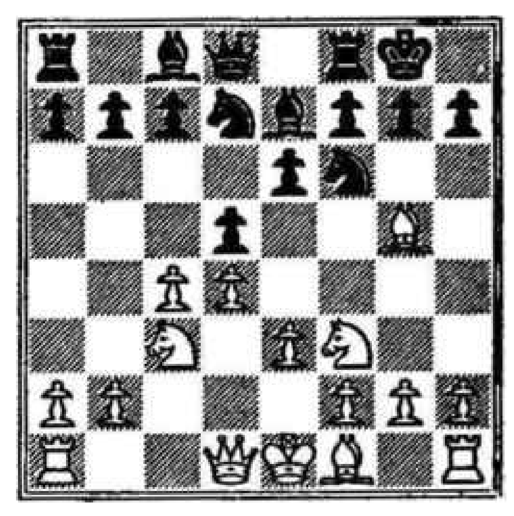
6. C3A

Las blancas no tienen problemas semejantes. Su caballo de dama puede moverse a 3A, ya que no obstruye al peón del alfil ni estorba la apertura de la columna. En 3A, el caballo toma parte activa en la lucha por el control del centro.

6. … CD2D

Nunca debe desarrollarse este caballo a 3A antes de que se mueva el peón del alfil de dama. El peón debe tener libertad para avanzar a 4A y luchar por obtener derechos iguales en el centro o para moverse una casilla a 3A, donde refuerza el centro de las negras. Pero no debe obstruirse al peón con … C3A.

El desarrollo con *6.* CD2D es más fuerte de lo que parece a primera vista. La posición queda paralizada por el momento, pero el caballo está pronto a apoyar un movimiento liberador y un ataque sobre el centro de las blancas mediante … P4A o … P4R.



7. D2A

Casilla magnífica para la dama. Desde 2A, la dama ejerce su poderosa influencia en varias direcciones: sobre la parcialmente abierta columna del alfil y sobre el centro, impidiendo que las negras se liberen con *7.* … C5R. Este intento de forzar algunos cambios y sacudirse de la presión es refutado con (después de *7.* … C5R) *8.* AxA, DxA; *9.* PxP, CxC (si *9.* … PxP; *10.* CxP gana de inmediato); *10.* DxC, PxP; *11.* DxP, D5C+; *12.* D3A, y las blancas han ganado un peón.

Otra característica de la jugada *7.* D2A es que desocupa 1D para la torre, cuya presencia en la misma columna que la dama negra disuadirá al adversario de hacer una irrupción en el centro. Los cambios de peones en el centro despejarían algunas de las obstrucciones e intensificarían la presión de la torre sobre la columna: presión que se extiende por toda la columna hasta la dama.

7. … P3A

Esta jugada da sólido apoyo al peón del centro y proporciona acceso a la dama al flanco de dama. Parece bastante substancial, pero la más agresiva *7.* … P4A, que disputa el control del centro estableciendo un estado de tensión en él, podría haber sido más conveniente. El peligro de retardar … P4AD está en que quizá las negras nunca vuelvan a tener una oportunidad favorable para jugarla.

8. A3D

Las blancas desarrollan una quinta pieza que apunta al flanco negro del rey, y están listas para enrocar en cualquiera de las dos alas.

8. … PxP

Las negras esperaron que las blancas movieran su alfil del rey antes de hacer esta captura. De otra manera, el alfil recaptura y se desarrolla al mismo tiempo. La intención de las negras al despejar 4D es la de llevar su caballo a esa casilla, forzar algunos cambios y liberar su posición.

Sin embargo, las negras han entregado el centro de peones que habían formado tan cuidadosamente.

9. AxPA

Las blancas se contentan con el resultado del cambio de peones. Se abren líneas que aumentan la movilidad de sus piezas.

9. … C4D

Evidentemente, para obligar a las blancas a cambiar alfiles.

10. AxA.

Es más segura que *10*. A4A, CxA; *11*. PxC, y las blancas quedan con un peón aislado de dama. El peón mismo no está en gran peligro, pero la casilla 5D que se encuentra directamente frente a él sí lo está. Corre el riesgo de ser ocupada indefinidamente por una de las piezas negras. *Una pieza estacionada en una casilla que se encuentre frente a un peón aislado nunca podrá ser desalojada por peones enemigos.*

10. … DxA

La recaptura adecuada para permitir que la dama entre en juego; la captura con el caballo hubiera sido un desarrollo al revés.

11. O-O

El rey encuentra un refugio más seguro al mismo tiempo que las torres están en posibilidad de ponerse en contacto.

La posición de las blancas es excelente, es el resultado del desarrollo simple y franco.

11. … P4CD

Una estocada al alfil para obligarlo a retirarse. Además, las negras ganan tiempo para el desarrollo de su propio alfil.

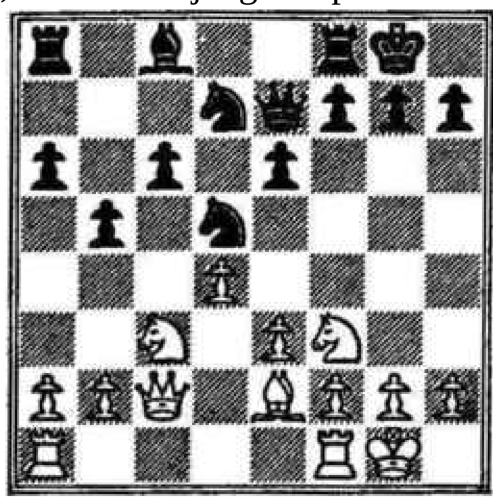
12. A2R

El alfil se retira, pero no a 3D, donde un ataque mediante *12*. … C5C permite a las negras cambiar caballo por alfil. Las blancas desean conservar al alfil, que tiene

excelentes perspectivas para el ataque cuando surja más tarde en 3D ó 3AR.

12. … P3TD

La maniobra acostumbrada de proteger al peón del caballo, de manera que el peón del alfil quede en libertad para atacar el centro de las blancas. Si las negras pueden jugar *13*. … P4AD, tendrán un juego respetable.



13. C4R!

¡Descubriendo un ataque! La dama amenaza al peón del alfil, al mismo tiempo que el caballo le impide avanzar a 4A. La idea de las blancas es la de impedir que el peón ocupe 4A (la indispensable jugada liberadora en las aperturas del peón de dama) y luego encerrar completamente a las negras plantando una pieza en 5AD.

13. … A2C

Las negras protegen al peón desarrollando otra pieza.

14. C5R!

¡Estupenda estrategia! Antes de poner una pieza en 5AD, las blancas juegan para liberarse de uno de los guardianes de esa casilla, el caballo negro en 2D.

Si hubieran jugado *14*. C5A in mediatamente, entonces *14*. … CxC; *15*. DxC, DxD; *16*. PxD las deja con un peón ocupando 5AD, lo que no habría tenido el efecto de una pieza que se encontrara en esa casilla. Un peón es inmóvil y no hace mucho para restringir al adversario. Pero una pieza irradia poder en todas direcciones y tiene un efecto terrible de restricción sobre los movimientos del enemigo en toda el área que la rodea.

14. … TD1A

Desarrolla otra pieza y defiende al peón que estaba atacado por dos piezas.

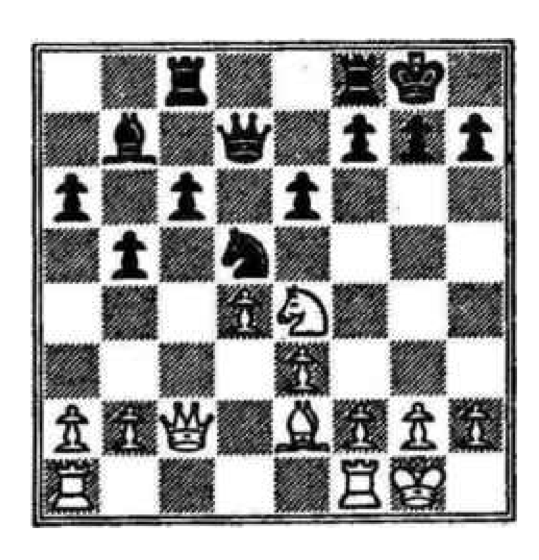
A las negras no les interesó el cambio *14*. … CxC; *15*. PxC. Las blancas habrían podido entonces llevar su caballo restante a 6D, siguiendo con la colocación de su dama en 5AD para luego asfixiar a las negras.

15. CxC

Elimina a una de las piezas que cuidan la vital casilla 5AD. …

15. … DxC

…y aleja a otra.



16. C5A!

Con el dominio de esta casilla, la ventaja de las blancas es decisiva en el sentido estratégico. Sólo queda por explotar la posición superior, traducirla en victoria, y este proceso de consumar el triunfo es uno de los rasgos más fascinadores del ajedrez.

16. … D2A

Tanto la dama como el alfil están atacados, de manera que la dama permanece cerca del alfil.

17. TR1D

La práctica de los maestros ha demostrado que las torres son más eficaces cuando controlan columnas abiertas.

¿Y si no hay columnas abiertas? Entonces las torres deberán ser colocadas en columnas parcialmente abiertas o en columnas que ofrezcan perspectivas de abrirse.

¿Y si no parece existir ninguna? Entonces las torres deberán ser llevadas al centro para ejercer presión sobre las columnas centrales.

¡Pero hay que desarrollar las torres!

17. … T(1AD)1D

Existen varias razones para esta jugada:

- La torre no tiene futuro en la columna del alfil mientras el peón que se encuentra en 3A impida sus movimientos (y hay pocas perspectivas de que el peón vuelva a la vida).
- La torre desaloja 1AD para el alfil. Éste no puede permanecer indefinidamente en 2C, donde está obstruido por el peón del alfil y donde la dama se encuentra

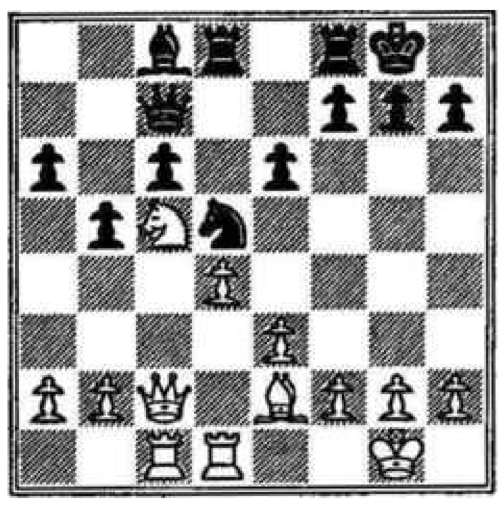
inmovilizada para su defensa.

18. T(1T)1A

La amenaza incidental de las blancas de ganar un peón mediante *19*. CxA, DxC; *20*. DxPA está subordinada al concepto estratégico de intensificar la presión sobre la columna del alfil.

18. … A1A

Las negras refutan la amenaza de *19*. CxA y liberan a su dama de la misión de vigilar al alfil. Ahora pueden especular para obtener algún contrajuego mediante la irrupción *19*. … P4R.



19. D4R!

Magnífica centralización de la dama, que impide *19*. … P4R (pues el peón es tomado) y se prepara para desplazarse al flanco del rey a fin de atacar en esa ala.

19. … C3A

El caballo, que es el mejor defensor de la posición enrocada, vuelve a 3A, atacando incidentalmente a la dama.

Contra otras jugadas, las blancas podrían jugar *20*. A3D, amenazando *21*. DxPT++. Esto haría que se retirara el caballo o que se debilitara uno de los peones del flanco negro del rey al avanzar.

20. D4T

La dama evade la amenaza del caballo y pasa al flanco del rey para iniciar un ataque contra el rey.

20. … D4T

Las negras intentan este contraataque sobre el flanco de la dama, principalmente para distraer la atención del adversario. Poco pueden hacer para fortalecer la defensa de su flanco del rey. Cualquier jugada de un peón sólo sirve para debilitar la posición y reducir sus posibilidades de ofrecer resistencia. La irrupción en el centro con *20*. …

P4R, que proyectaban hacer, es arriesgada, por no decir más, ya que *21*. D3C, que clava al caballo, es muy incómoda.

21. P3TD

La manera más sencilla de salvar al peón de la torre y evitar verse obligadas a mover la dama a 5C.

21. … P5C

Esperando continuar con *22*. … PxP, que desorganiza el flanco blanco de la dama.

22. P4T

Las blancas rehuyen cualquier cambio que permita a la dama poner la planta en su territorio.

22. … C2D

Esforzándose por sacudirse el dominio del caballo, que está estrangulando a su flanco de dama. Si esperan demasiado tiempo, las negras continúan el ataque con *23*. A3D, seguido por *24*. P4C (para desalojar al caballo que impide el mate). Después de la respuesta obligada *24*. … P3T, las blancas juegan *25*. P5C, forzando el cambio de peones que abre la columna del caballo. Las blancas pueden entonces llevar su caballo a 1T y desplazar una torre para atacar sobre la columna abierta. Contra esto, las negras no podrían resistir mucho tiempo.

23. P3CD

Defiende al peón de la torre, relevando al caballo de esa tarea.

23. … CxC

Casi no hay nada mejor. La tentadora *23*. … P4R sucumbe ante *24*. CxC, AxC; *25*. T5A, D2A; *26*. TxPR, y las blancas han ganado un peón.

24. TxC

El cambio de caballos da por resultado que las blancas sustituyan una pieza por otra en 5AD, y ésta mantiene el dominio sobre la posición.

24. … D3C

Es preferible a 24 . … D2A, en que el ataque podría proseguir así: *25*. T(1D)1A, A2C (para proteger tanto al peón del alfil como al peón de la torre); *26*. P5T (para aislar al peón del caballo impidiendo *26*. … P4TD), y las blancas siguen con *27*. T(1A) 4A y *28*. TxPC, o con *27*. A3A y *28*. P5D.

25. T(1D)1AD

Cuando se doblan las torres en una columna abierta, aumenta más de dos veces la presión sobre la columna (y sobre el adversario). La amenaza inmediata de las

blancas es *26*. TxP.

25. … A2C

El alfil defiende a los dos peones que están en casillas blancas, pero su movilidad es casi nula.

El tema de la inmovilidad es interesante. Aunque no siempre es cierto que el jugador cuyas piezas tengan más espacio en que maniobrar disfruta de una ventaja, en la práctica da suficientes buenos resultados para que nos olvidemos de los casos excepcionales. Es razonable afirmar que las piezas libres y sin obstáculos no sólo tienen mayor poder agresivo en la porción del tablero que ocupan, sino que también controlan y limitan las actividades del enemigo. Agréguese a esto la facilidad con que pueden llegar a otras partes del tablero, y se podrán ver cuáles son las ventajas que se derivan de la propiedad de moverse libremente.

Comparemos todas las jugadas que pueden hacer las piezas de cada bando. No examinaremos su valor, que puede ser bueno, malo o indiferente. Lo que deseamos ver es el alcance de su acción.

BLANCAS		NEGRAS	
Rey	2	Rey	1
Dama	12	Dama	5
Torre (1AD)	8	Torre (1AR)	1
Torre (5AD)	11	Torre (1D)	8
Alfil	9	Alfil	2
Total	42	Total	17

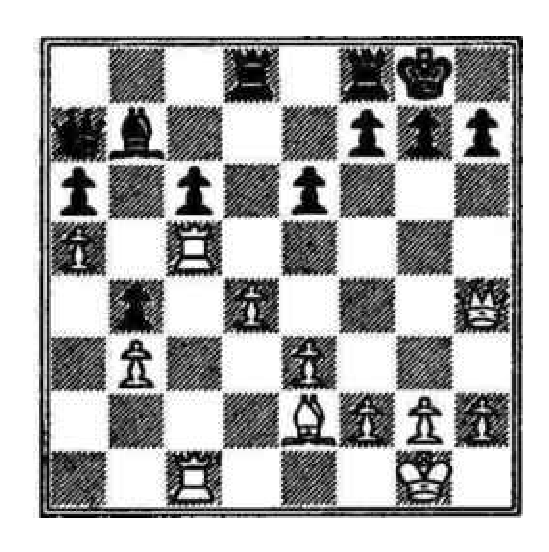
¡Las piezas blancas son 250% más eficaces que las negras! Con tan grande disparidad en la movilidad (y, consecuentemente, en la fuerza de ataque), ¿cuánto tiempo pueden continuar la lucha las negras?

26. P5T

A fin de aislar al peón negro del caballo, e incidentalmente para hacer que la dama vuelva a a segunda fila.

26. … D2T

Si toman la alternativa *26*. … D2A, las blancas pueden reanudar las operaciones en el flanco del rey o buscar un peón en el flanco de la dama con *27*. A3A, T3D; *28*. T(1A)4A, seguido por *29*. TxPC. La ganancia del peón no disminuirá la fuerza del ataque de las blancas ni reducirá su dominio sobre la posición.



27. A3D!

Ahora que ha quedado fijo el flanco de la dama, las blancas vuelven su atención al flanco del rey. Amenazan mate. Las negras pueden acabar fácilmente con la amenaza, *pero sólo moviendo uno de los peones próximos al rey y, por lo tanto, ¡creando una debilidad que será orgánica, permanente e irremediable!*

27. … P3C

Si 27 … P3T; *28*. D4R obliga a *28*. … P3C, y los dos peones han sido arrancados de raíz. Las blancas podrían continuar entonces con *29*. T5T, R2C (si *29*. … PxT; *30*. D7T++ o si *29*. … R2T; *30*. D4A y ganan); *30*. D5R+, P3A (ó *30*. … R2T, en que la limpia clavada doble *31*. D5CR gana); *31*. D3C, P4C (si *31*. … P4AR; *32*. D5R+, R2T; *33*. D7A+ R1C; *34*. TxPT gana); *32*. TxPT!, RxT; *33*. D3T+ R2C; *34*. D7T++.

Una manera más sencilla, si las blancas no desean molestarse analizando combinaciones, sería mantener la presión y luego aumentarla. Por ejemplo: después de *27*. … P3T; *28*. D4R, P3C, en lugar de jugar *29*. T5T, las blancas podrían jugar *29*. P4T, amenazando con desorganizar los peones mediante *30*. P5T. Si las negras contestan *29*. … P4T para detener el avance, las blancas pueden tomar el peón de la torre con su torre o seguir golpeando con *30*. P4C, PxP; *31*. P5T.

Después de la jugada del texto, las negras tienen debilidades en las casillas negras, y agujeros en su posición.

28. D6A!

La dama se planta sin peligro en uno de los agujeros creados por la jugada *27*. … P3C de las negras. Un agujero es una casilla como 6AR ó 6TR, formado por el avance de un peón cercano. Es una casilla débil porque ya no se encuentra bajo la vigilancia de un peón y queda vulnerable a la invasión de una pieza enemiga. Dicha pieza puede establecerse cómodamente en uno de esos agujeros, con la certeza de que ningún peón enemigo podrá incomodarla.

El plan de las blancas, ahora que la dama se ha abierto paso hasta una posición dominante en el flanco del rey, es clásico en su simplicidad: avanzarán el de la torre

del rey a 4T, 5T y 6T, y luego jugarán D7C++. Si después de que el peón llega a 5T es capturado, entonces el mate con la torre es la respuesta instantánea.

28. … T3D

Las negras desalojan 1D, de manera que su dama puede volver a esa casilla y desafiar a la de las blancas. En el lenguaje del ajedrez: si *29*. P4T, D1T; *30*. P5T, D1D, y la dama blanca deberá abandonar 6D y refutar la amenaza de mate.

29. D7R

Un ataque sobre la torre expuesta, de manera que las negras tendrán ocupadas las manos defendiéndose de las amenazas acumuladas. Las negras tienen tres problemas, cada uno de ellos en parte diferente del tablero:

a) En el flanco del rey deben cuidarse del mate.

b) En el flanco de la dama deben librarse del dominio de las blancas.

c) En la mitad del tablero tienen que rescatar varias piezas.

29. … T(1A)1D

Si, en lugar de ello, *29*. … D1C; *30*. A4R, T1A; *31*. P4T, D2A; *32*. D6A; D1D; *33*. DxD, T (cualquiera de las dos)xD; *34*. AxPA ó *34*. T(1A)4A, con una victoria fácil y rutinaria.

30. P4T

Revive la amenaza de mate llevando el peón a 6T y la dama a 6A.

30. … T(1D)2D

Hay que desalojar a la dama de las cercanías. Las negras no juegan *30*. … T(3D)2D, pues desean que la primera fila y la casilla 1D puedan ser usadas por su dama.

31. D6A

¡La amenaza de mate se agudiza!

31. … D1T

¡Sólo mediante una retirada puede la dama negra acudir al rescate!

Si las negras intentan *31*. … T4D, para impedir *32*. P5T, las blancas hacen el avance desalojando primero a la torre con *32*. A4R.

32. A4R!

No inmediatamente *32*. P5T, a causa de *32*. … D1D, que sería la respuesta. Después de la jugada del texto (que, incidentalmente, previene *32*. … T4D), si las negras juegan *32*. … D1D, las blancas cambian damas, capturan el peón del alfil y ganan fácil, aunque prosaicamente.

32. … D1R

Con la esperanza de inducir a las blancas a la prematura *33*. AxPA, en que *33*. … AxA; *34*. TxA, TxT; *35*. TxT, TxP recupera el peón y les da la oportunidad de luchar.

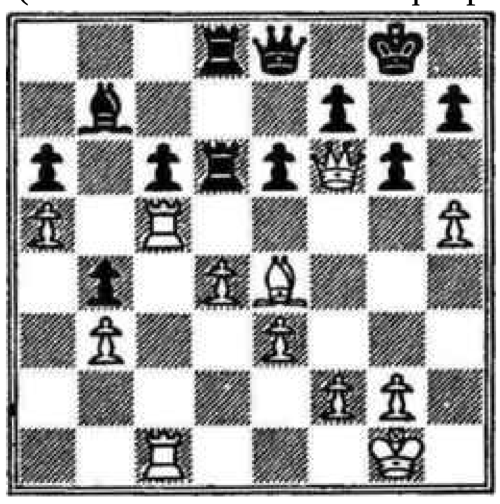
33. P5T!

Cada paso que da el peón aumenta el peligro para el rey negro. El peón se dirige a 6T, donde se establecerá firmemente en el otro agujero de la posición negra.

33. … T1D

La torre se retira a fin de que el peón del alfil pueda tener también la protección de la dama.

El hecho de que las negras se dediquen a defenderse contra las amenazas en ambos flancos del tablero es la clave de la siguiente jugada, que pone a las negras ante un problema insoluble (uno de los más difíciles que puedan presentarse).



34. AxPA!

Eliminando un peón que, al parecer, está adecuadamente protegido. Pero, como se verá, uno de sus defensores está agobiado: la dama no sólo debe defender este punto (3AD) y la torre que se encuentra en 1D, sino que tienen que cuidar las amenazas de mate al rey.

34. … AxA

Las negras deben tomar el alfil o perder algún material, pues son dos las piezas atacadas.

35. P6T!

Un *Zuwischenzug*, jugada intermedia que amenaza mate instantáneo.

35. … R1A

En caso de la defensa alternativa *35*. … D1A, la victoria es obligada con *36*. TxA (amenazando *37*. TxT. TxT; *38*. T8A, DxT; *39*. D7C++). DxP; *37*. TxT, TxT; *38*. T8A+, y las negras deben renunciar a su dama.

36. TxA

Las blancas han recuperado su pieza y ahora amenazan con *37*. TxT, TxT; *38*. T8A. DxT; *39*. D8T+, ganando la dama.

36. … TxT

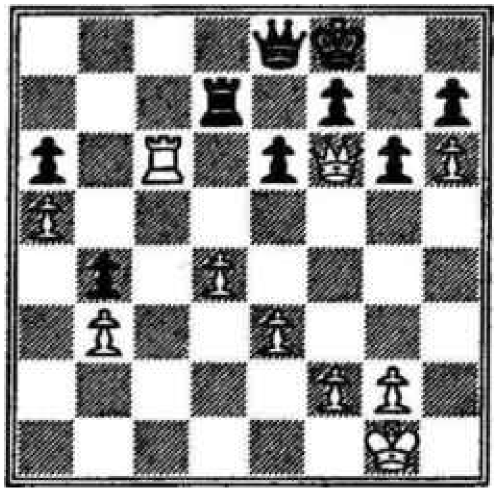
No hay mucho dónde escoger: si las negras juegan *36*. … D2D (para responder a *37*. TxT con *37*. … DxT), entonces *37*. T7A, D1R; *38*. D7C es mate.

37. TxT

Las blancas recuperan su torre y se preparan para apoderarse de la séptima fila con *38*. T7A, lo que evita que escape el rey y lo amenaza otra vez con mate con la dama.

37. … T2D

No hay alivio en *37*. … DxT, pues las blancas obtienen un final victorioso mediante *38*. DxT+, D1R; *39*. D6D+, R1C; *40*. DxPT, D2R (de otra manera, *41*. D7C gana inmediatamente); *41*. D6C, y no es posible detener al peón pasado.



38. T8A!

Atacando a la dama con su torre no protegida. Bonita conclusión, pero los amantes de la precisión y los pedantes pueden argumentar que las blancas se perdieron de la brillante combinación *38*. D7C+, R2R; *39*. TxPR+!, RxT; *40*. D5R++. Más de un jugador ha tenido que sufrir que algún astro menor le señale victorias más artísticas que las que obtuvieron realmente, pues no falta quien se complazca en encontrar algo que el maestro pasó por alto. La razón de que el maestro no hubiera visto el procedimiento más breve consiste, en primer lugar, en que no lo buscaba. La jugada con que gana es aquella cuyos efectos previó desde antes y que analizó concienzudamente *antes* de iniciar su combinación final. Una vez que se inicia la serie de jugadas obligadas, no hay razón para que pierda tiempo buscando otras jugadas que puedan conducir a la victoria. Se necesita tiempo para analizar combinaciones, y el camino más corto, tomado apresuradamente, puede tener alguna

sorpresa desagradable. La moraleja es la siguiente: *Hay que hacer la jugada que lleve al triunfo de la manera más sencilla, y dejar la brillantez para Alekhine y Keres.*

39. DxT

Naturalmente, *38.* … T1D; *39.* TxT no ayuda en mucho.

39. D8T+

Las blancas ganan la dama y la partida.

Magnífico juego de las blancas, que no aflojaron su control de hierro. Rasgo característico es la circunstancia de que ninguna de las piezas o peones de las negras, con la excepción del valiente peón en 5C, cruzaron por una sola vez la cuarta fila: ¡el lado negro del tablero!

Partida Número 28

CONTRA GAMBITO DEL CENTRO

BLANCAS: Tarrasch
NEGRAS: Mieses

Gothenberg, 1920

1. P4R

En su delicioso libro *Ajedrez para las noches de invierno,* escrito hace más de cien años, H. R. Agnel proponía un interesante argumento en pro de la superioridad de *1*. P4R en comparación con *1*. P4D: "Al mover el peón de dama dos casillas", decía, "se da a la dama un alcance de dos casillas y al alfil de la dama un alcance de cinco casillas. Pero al jugar *1*. P4R se da un alcance de cuatro casillas a la dama y de cinco casillas al alfil del rey. Vemos, por lo tanto, que esta última jugada es la más conveniente para abrir el juego. Hay también otra razón de que esta jugada sea conveniente: el peón ocupa una porción del centro del tablero. Dos peones juntos en 4R y 4D, apoyados por peones o piezas, deben ser considerados como la mejor posición militar, y hay que mantenerla con toda la habilidad y poder de que sea uno capaz".

1. … P4D

Con su primera jugada, las negras intentan eliminar la participación de las blancas en el dominio del centro. Las negras están dispuestas a correr ciertos riesgos a cambio de tener la iniciativa. Pero hay el peligro de que la dama, al recapturar, entre en juego demasiado pronto, y hay el peligro de que les quede una posición inferior de peones.

2. PxP

La más sencilla, y pone en ascuas a las negras. Las alternativas *2*. P5R y *2*. C3AD son demasiado apacibles y no incomodan a las negras.

2. … DxP

Las negras pueden jugar *2*. … C3AR para no tomar con la dama, pero la continuación *3*. P4D, CxP; *4*. P4AD, C3AR; *5*. C3AR, A5CR; *6*. A2R deja a las blancas con un magnífico centro y mucho mejores perspectivas.

3. C3AD

El caballo se desarrolla y gana un tiempo atacando a la dama.

Uno de los inconvenientes del sistema defensivo de las negras está en que somete a su dama al acoso de las piezas menores sin que pueda, a su vez, hostigarlas. La

dama, por ejemplo, no puede amagar con la captura de un caballo que está protegido, pues esto equivale a dar la dama por un caballo. Éste, en cambio, puede atacar y amenazar con la captura de la dama, protegida o no.

3. … D4TD

Esta jugada, que ejerce presión sobre la diagonal que lleva al rey blanco, es preferible a la vergonzosa retirada *3*. … D1D. En ambos casos, las negras han tenido que hacer dos movimientos con su dama en lugar de desarrollar otra pieza.

Al principiante le gusta dar jaque cada vez que puede, cosa que aquí podría conducir a algo semejante a esto: *3*. … D4R+, *4*. A2R, A5C; *5*. P4D, D3R; *6*. A3R, AxA; *7*. CRxA, y las blancas tienen tres piezas en juego contra una de las negras, y ésta es una dama mal colocada.

4. P4D

Apoderándose una vez más del centro. El peón ocupa 4D, ataca las casillas 5R y 5AD, y sirve, además, para liberar al alfil de dama.

4. … P4R

¡Y una vez más las negras atacan al centro de las blancas!

5. C3A!

Mucho mejor que *5*. PxP, a lo que las negras responderían *5*. … A5CD.

Las blancas combinan una amenaza (*6*. CxP) con el desarrollo de una pieza.

5. … A5CD

Las negras no defienden a su peón, sino que intensifican el ataque sobre el caballo clavado. No les atrae *5*. … PxP; *6*. DxP, que no hace más que acelerar el desarrollo de las blancas.

6. A2D

¡El ajedrez puede ser tan sencillo! Las blancas ponen en juego una tercera pieza y, al mismo tiempo, alivian la presión sobre el caballo.

Además, amenazan *7*. CxP, y contra esto las negras no tienen defensa en *6*. … C3AD, pues *7*. P5D; C5D; *8*. CxP gana al peón. ¿Cómo responden las negras a la amenaza?

6. … A5C

Respuesta: ¡con otra clavada! Aparentemente, a las negras no les interesa la defensa rutinaria ni el desarrollo normal. Desean que sus piezas salgan de sus rincones para pelear. Si esta estrategia es sólida, ¿qué sucederá con todos los principios del desarrollo, los preceptos que en manos del maestro son sus mejores armas?

Hasta ahora las negras han violado las convenciones que gobiernan el desarrollo apropiado por sus siguientes actos:

a) Han puesto en juego a la dama demasiado pronto.

b) Han movido dos veces la misma pieza en la apertura.

c) Han desarrollado los alfiles antes que los caballos.

d) Han iniciado un ataque antes de completar su desarrollo.

La cuestión está en saber si se podrían salir con la suya.

7. A2R

Las blancas continúan desarrollándose. Sacan otra pieza y eliminan la clavada de su caballo del rey. La amenaza de *8*. CxP se agudiza.

7. … PxP

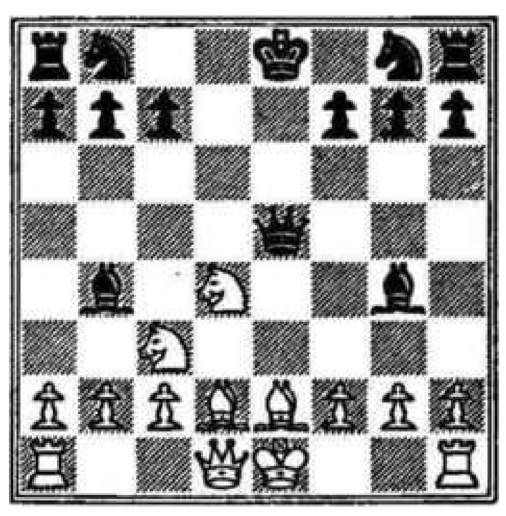
Las negras se ven prácticamente obligadas a hacer esta captura que lleva a una posición favorable a las blancas. Pero, ¿qué otra cosa pueden hacer? Si protegen al peón del rey con *7*. … C3AD, entonces *8*. P3TD puede resultar embarazosa. Por ejemplo: si *8*. … A3D; *9*. P4C, D3C; *10*. C4TD, su dama está perdida; o si *8*. … ARxC; *9*. AXA; D4D; *10*. PxP, y las blancas han ganado un peón.

8. CxP

La recaptura descubre un ataque sobre el alfil negro de dama.

8. … D4R

La respuesta de las negras clava al alfil y ataca al caballo, que no está protegido. Las negras desdeñan *8*. … AxA+, en que la recaptura con *9*. DxA+ gana otro tiempo para las blancas.



9. C(3A)5C!

¡De pronto, las blancas se vuelven agresivas! Protegen al caballo expuesto, atacan al alfil negro del rey y amenazan con ganar un peón mediante *10*. CxP+, DxC; *11*. A(2R)xA. Todo ello tiene por objeto buscar nuevos cambios que aceleren su desarrollo y ganen más y más tiempos en su favor.

9. … A(5CR)xA

Las negras se ven forzadas a una serie de cambios que eliminan del tablero a todas las piezas que han desarrollado.

10. DxA

La recaptura clava a la dama negra y la incapacita para evitar el cambio de damas.

10. … AxA+

También los alfiles tienen que desaparecer. De otra manera, después de *10*. … DxD+; *11*. RxD, A3D (para proteger al peón del alfil); *12*. CxA+, PxC; *13*. C5A, las blancas ganan un peón.

11. RxA

La recaptura beneficia a las blancas, pues lleva su rey hacia el centro para el final y despeja los últimos obstáculos para el desarrollo de las torres. Ahora pueden pasar a las importantes columnas abiertas en el centro. En cuanto al rey, no estará en peligro una vez que las damas desaparezcan del tablero. Y no hay manera de que las negras impidan su desaparición.

11. … DxD+

Retardar el cambio es peligroso: las blancas amenazan con ganar una torre mediante *12*. CxP+.

12. RxD

Las blancas toman con el rey, naturalmente, pues no desean desplazar al caballo centralizado.

Tarrasch mismo consideró que la partida estaba ganada en este punto: tiene cinco tiempos de ventaja, una jugada del rey y dos de cada caballo.

12. … C3TD

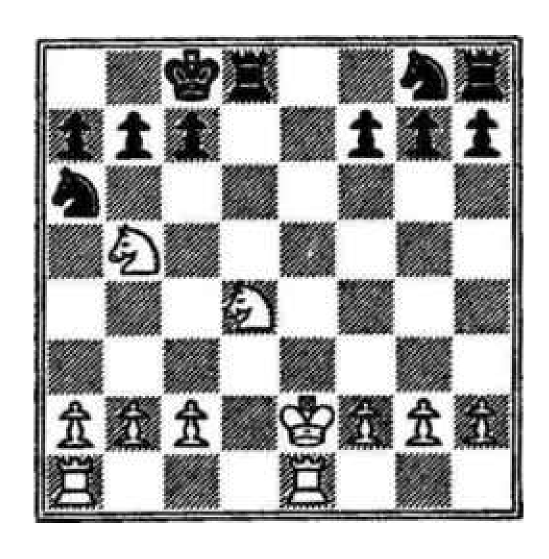
Jugada desmañada, pero defiende al peón del alfil y facilita el enroque en el flanco de la dama. Si *12*. … R1D, la torre negra de dama habría tenido dificultad para salir.

13. TR1R!

Muy eficaz porque impide que las negras desarrollen su flanco del rey. Si intentan *13*. … C2R, entonces *14*. R3A descubre una clavada sobre el caballo e inmoviliza al rey para protegerlo, mientras que *13*. … C3A se refuta con *14*. R3A+ a la descubierta, R1A, y la torre negra del rey queda encerrada indefinidamente.

13. … O-O-O

El rey huye (movilizando al mismo tiempo a la torre) en lugar de permanecer en el centro para ser hostigado por las torres blancas.



14. CxPT+!

Combinación sorprendente, pero siempre aparecen combinaciones para el jugador que ha establecido una posición superior. No surgen por casualidad, sino que son la consecuencia lógica del juego ordenado y metódico.

A primera vista, la captura de las blancas parece poco sólida, pues sus dos caballos quedarán pronto amenazados, y uno de ellos, aparentemente, condenado a muerte.

14. … R1C

El rey ataca a un caballo, la torre al otro. ¿Cómo escapan los caballos? Si *15*. C(7T)5C, P3AD gana una pieza, mientras que si *15*. C(4D)5C, P3AD tiene el mismo resultado. *Dos caballos que dependen entre sí para su protección son impotentes ante un ataque de peones contra cualquiera de ellos.*

15. C(7T)6A+!

¡El objetivo! Las blancas obtendrán una torre y dos peones por sus caballos. No es un cambio parejo, pero, como veremos, hay otras consideraciones aparte del material.

15. … PxC

Las negras no tienen otra cosa, pues *15*. … R1A pierde torre y peón por el caballo.

16. CxP+

Continuando con la combinación.

16. … R1A

Necesaria, a fin de capturar al caballo.

17. CxT

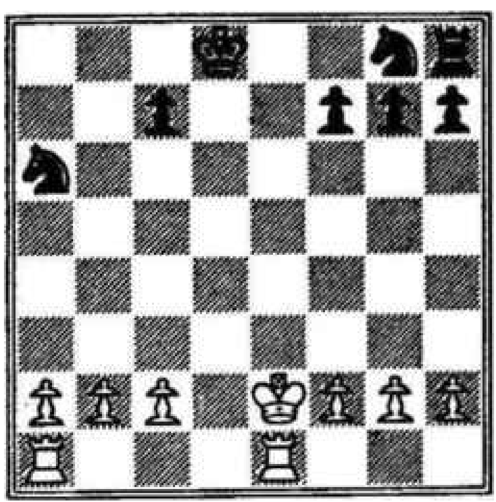
Eliminando la pieza más poderosa de las negras. Después de que su caballo sea

tomado, las blancas quedarán con dos piezas contra tres, pero éstas son dos torres dinámicas con todo el tablero para moverse, mientras que de las piezas negras, dos están inmovilizadas en un rincón y otra se encuentra mal colocada en un lado.

17. … RxC

Las negras tienen todavía que movilizar las piezas de su flanco del rey y, al mismo tiempo, rechazar las amenazas en el flanco de la dama. En esa ala, las blancas tienen tres peones contra uno, y esto, después del cambio de peones, puede convertirse en dos peones, contra cero.

Quizá las negras tengan que hacer frente al avance de dos peones pasados y unidos entre si en el flanco de la dama.



18. TD1C+

¡Más ganancia de tiempo! La torre se apodera de la columna abierta con jaque, y las negras tienen que perder tiempo al sacar a su rey de la línea de fuego.

18. … R1R

Si *18*. … R1A; *19*. R3A (amenazando *20*. T8R+, R2C; *21*. TD8D ganando una pieza), C3A; *20*. T7R, T1A, y las blancas pueden atacar en el flanco del rey con *21*. P4CR o iniciar el desbordamiento de su falange de peones en el flanco de dama mediante *21*. P3TD seguido por *22*. P4CD.

19. R3D+. desc.

El rey se mueve hacia el desorganizado flanco negro de la dama, donde la defensa será difícil.

19. … C2R

De mala gana, según parece, las negras desarrollan por fin su caballo del rey, pero, por otra parte, pierden con cualquiera otra jugada. Si *19*. … R1A; *20*. R4A (amenazando mate instantáneo), P3C; *21*. T8D+, R2C; *22*. R5C, y las blancas ganan el caballo de dama, o si *19*. … R1D; *20*. R4A+ a la descubierta, R1A; *21*. T8R+, R2C; *22*. TD8D, y cae el caballo del rey.

20. R4A

El rey se sale de la trayectoria de la torre y se prepara para ayudar a los peones del flanco de la dama.

20. … P4T

Es una manera peculiar de desarrollar la torre, pero, ¿de qué otra manera puede salir del rincón?

Las negras están preparadas para repeler la invasión *21*. R5C con *21*. … T3T, seguida por *22*. … T3CD+.

21. T3D

Por ello las blancas abandonan esa intención e indican que pretenden doblar las torres en la columna del rey y ganar el caballo clavado.

21. … C1CD

El caballo se retira para llegar a 3A y ayudar a su compañero.

22. T(3D)3R

Duplica la presión y amenaza con capturar el caballo.

22. … C(1C)3A

La única manera posible de salvar al caballo clavado.

23. P4CD

Preparándose para dar una estocada al caballo defensor, ahuyentarlo y ganar al otro.

23. … P3A

Proporciona una nueva posición para el caballo de la dama. En respuesta a *24*. P5C, ahora pueden jugar *24*. … C4R+, interceptando el ataque de las torres. Si más tarde el caballo es desalojado de 4R, puede retirarse a 3CR, donde protege al caballo del rey.

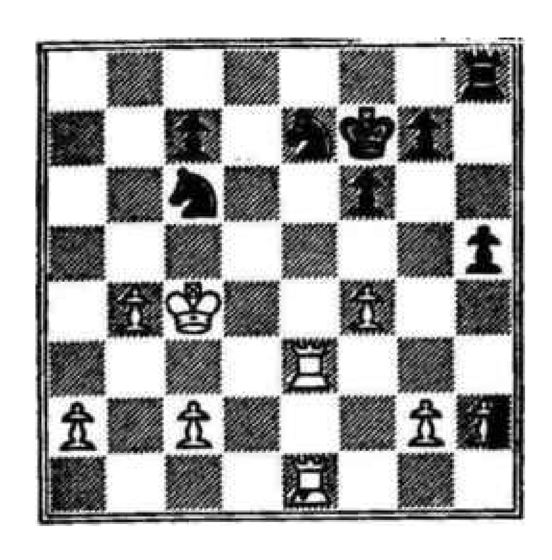
24. P4A!

Esto evita que el caballo pase a 4R y renueva la amenaza de *25*. P5C.

La posición parece perdida para las negras, pero Mieses no sólo se escurre ingeniosamente para salir de la clavada y de sus terrores, sino que consigue tender una trampa sutil en que cualquiera podría caer.

24. … R2A!

Si las blancas intentan ahora ganar una pieza, podrían caer en lo siguiente: *25*. P5C, C4T+; *26*. R4C, C4D+, *27*. RxC, T1T++.



25. P4TD

Las blancas evitan la trampa y prosiguen con la sencilla estrategia que gobierna todos los finales:

¡Empujar al peón pasado!

25. … T1CD

Deteniendo temporalmente la marcha de los dos peones. Las blancas no pueden jugar *26.* P5T, pues *26.* … TxP+ gana dos peones, y si *26.* P5C, C4T+; *27.* R5A (no *27.* R4C, C4D+, y han caído en una trampa en que les darán mate), C2C+, *28.* R4A (si juegan a 4C ó 4D permiten el jaque con el otro caballo, cosa que cuesta el cambio), C4T+, y el rey no progresa. Tiene que retirarse o someterse al jaque perpetuo.

26. P3A

¡Sencilla y fuerte! Las blancas defienden al peón del caballo y se preparan para avanzar el peón de la torre.

26. … T1D

No hay manera de impedir *27.* P5T, por lo que las negras intentan el contrajuego en la columna abierta.

27. T3D!

Brutal, pero necesaria. *Las blancas tienen que oponer torres en la columna.* Las negras tendrán que cambiar torres o alejar su torre, dejando a las blancas en completa posesión de la columna.

Uno de los puntos que el principiante aprende dolorosamente es que debe luchar por el control de cada centímetro de territorio, ya sea una columna, una diagonal o una casilla. Suele ser necesario ofrecer un cambio de piezas para obtener la posesión de un punto o área importantes. Dichas ofertas no deben ser rehuidas por el temor de que conduzcan a una partida descolorida, o de que semejante estrategia sea poco deportiva. El jugador que tiene ventaja material y contemporiza porque quiere ganar

con brillantez, y evita los cambios por considerarlos descoloridos y poco deportivos, no hace otra cosa que torturar a su adversario. *La victoria debe conseguirse de la manera más rápida y eficaz posible.*

27. … TxT

La entrega de la columna no ofrece ningún futuro a la torre en cualquiera otra columna, por lo que prefieren cambiar.

28. RxT

Las blancas quedan con una pieza contra dos. Pero su torre solitaria, con su enorme movilidad, es más que suficiente para los dos caballos negros, que deben mantenerse en contacto constante para obtener su mutua seguridad.

28. … R1R

El rey se apresura al flanco de la dama para abrir paso al peón pasado.

29. P5T

Cada jugada de este peón aumenta el peligro de las negras. Para vigilarlo deberán comprometer sus piezas, por lo que no tendrán tiempo para pensar en un contraataque.

29. … R2D

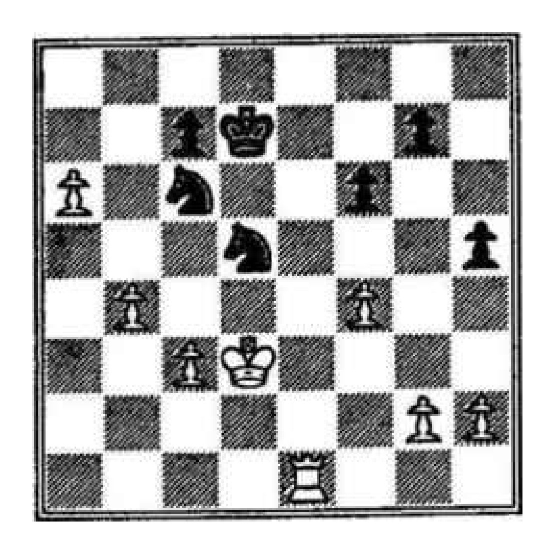
Las negras se acercan al peón de la torre, al mismo tiempo que liberan al caballo de la clavada.

30. P6T

Pone fin a la pequeña excursión del rey, pues *30*. … R1A es refutada con *31*. P5C, y las negras tienen que entregar uno de sus caballos. Adviértase, también, que el tener dos caballos que dependen uno del otro para su defensa no es una disposición ideal.

30. … C4D

El caballo va en camino al flanco de la dama. Al mismo tiempo, ataca al peón del alfil de rey.



31. T1TD!

Una manera de refutar una amenaza consiste en hacer caso omiso de ella y responder con otra más urgente. La amenaza de las blancas es *32*. P7T, que obligaría a las negras a sacrificar su caballo por el peón.

31. … C2T

¡Hay que bloquear al peón! Si *31*. … CxPAR+, *32*. R4R, CxPCR; *33*. P7T, CxPT; *34*. TxC, y la victoria es elemental.

32. P3C

Estabiliza la posición de peones en el flanco del rey antes de proseguir el juego en el flanco de dama.

32. … P3A

Con el doble objetivo de dificultar aún más el avance del peón blanco del caballo y de desalojar 2A para su rey.

33. T4T!

"¡Cada una de las jugadas de las blancas en el final merece un signo de admiración!", exclama con entusiasmo Mieses, que fue quien jugó con las piezas negras en esta partida.

La idea de las blancas es proteger al peón del caballo, de manera que pueda desalojar al caballo negro de su fuerte posición en el centro mediante *34*. P4A.

33. … C3C

El caballo no espera, sino que se vuelve sobre la torre.

34. T5T

La torre se aleja, pero no pierde tiempo, pues amenaza al peón negro de la torre.

34. … P3C

La única manera de salvar al peón. Las negras pueden interponer el caballo en 4D

en lugar de ello, pero después de *35*. R4A y *36*. R3C (para proteger al peón del caballo), las blancas desalojan al caballo mediante *37*. P4A y ganan al peón de torre, que no está defendido.

35. P4A

!Mantiene al caballo lejos de 4D para siempre!

35. … C(3C)1A

A las negras se les están acabando las buenas jugadas: no pueden jugar *35*. … R3D a causa de *36*. P5A+, ni pueden apretar la posición del flanco de rey con *35*. … P4AR sin dejar que las blancas irrumpan más tarde por conducto de 5R.

36. T1T

¡Un poco sorprendente! Las blancas posponen sus nuevas maniobras con los peones del flanco de dama y se proponen llevar su torre y su rey a posiciones más agresivas. El rey se moverá a 4D y luego a 5A, y la torre a la columna abierta del rey para penetrar por fin a la sexta o séptima fila. Las negras tendrán entonces que rechazar las amenazas de la torre sobre los peones del flanco del rey, y detener a los peligrosos peones que avanzan en el flanco de dama.

36. … C3D

Las negras no pueden hacer otra cosa que defenderse pacientemente.

37. R4D

Mientras tanto, las blancas pretenden llevar su rey a 5A

37. … C(3D)1A

Si las negras juegan *37*. … R2A, prontas a responder a *38*. R5A con *38*. … C5R+, las blancas se abren paso con *38*. T1R (amenazando un mortal jaque en 7R), R2D; *39*. R5A, C(3)1A; *40*. P5C.

38. R5A

El rey se encuentra ahora colocado idealmente, y las blancas buscan un final rápido con *39*. P5C y *40*. P6C.

38. … R2A

De ninguna manera *38*. … C3D, en que *39*. T1D clava el caballo. Una bonita continuación podría ser entonces *39*. … C(2T)1A; *40*. TxC+!, CxT; *41*. P7T, y no es posible detener al peón.

39. T1R

Listas para la invasión en 6R u 8R y una incursión sobre los peones del flanco del rey.

39. … C3C

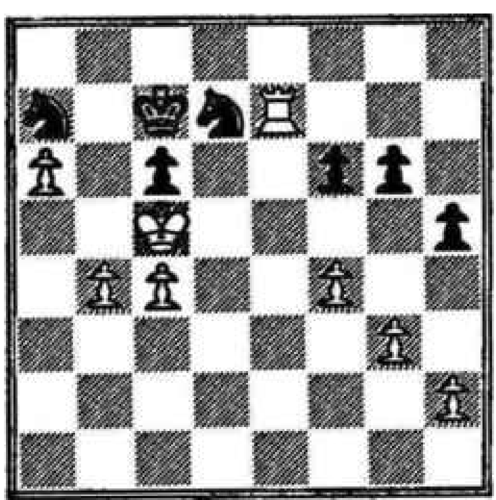
Si *39*. … R2D (para impedir que la torre pase a 6R u 8R); *40*. P5C, PxP; *41*. PxP, R2A; *42*. T6R, y las blancas ganan según les plazca.

40. T7R+

¡Por fin, la torre irrumpe en el campo enemigo!

40. … C2D+

De ninguna manera *40*. … R1C; *41*. T7C+, y las blancas ganan uno o dos caballos. Pero esta interposición con jaque parece que pudiera dar todavía algunos dolores de cabeza a las blancas. Por ejemplo: si *41*. R4D, P4A+; *42*. PxP, C3A+, y las negras ganan una torre.



41. TxC+!

¡Brillante final! Después de *41*. … RxT; *42*. P5C, PxP; *43*. PxP, C1A (ó *43*. … R2A; *44*. P6C+); *44*. P6C seguido por *45*. P7T resuelve cualesquiera dudas que pudieran quedar.

41. … Abandonan

Impresionante muestra del arte de usar las ventajas que tienen su origen en las ganancias de tiempo durante la apertura.

Partida Número 29

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Marshall
NEGRAS: Tarrasch

Nuremberg, 1905

1. P4D

Si bien las aperturas del peón de dama se juegan con la idea de obtener cuanto antes una ventaja en la posición, Marshall consideraba que la mejor manera de iniciar un ataque era comenzar la partida con *1*. P4D. Quizá una de las razones para su punto de vista haya sido que no era ya posible confiar en que las aperturas del peón del rey conducirían a juegos abiertos con grandes posibilidades para las combinaciones. En los viejos tiempos, cuando las blancas comenzaban con *1*. P4R, la respuesta casi automática era *1*. … P4R. Las blancas podían entonces ofrecer un peón mediante *2*. P4AR, confiar en que sería aceptado y entregarse gozosamente a las delicias de un gambito del rey. Al tomar el peón y aferrarse tenazmente a él, las negras ganaban material, pero la pérdida de tiempo que esto entrañaba las dejaba a la defensiva. Gradualmente, después de sufrir muchas derrotas, los jugadores de las negras se cansaron de ser víctimas de la brillantez. Adoptaron una actitud más racional y se hicieron cautos. Recurrieron a *1*. … P3R, ó *1*. … P4AD, ó *1*. … P3AD, evitando en todos los casos el contacto directo durante las primeras fases del juego. Esto tenía por resultado que un jugador agresivo que iniciara la partida con *1*. P4R se encontrará frente a defensas "irregulares" que daban al juego un rumbo poco familiar. Tropezaba con posiciones cerradas que requerían planes sistemáticos en el momento en que se desvivía por desatar el ataque. Se le consideraba dueño de la iniciativa, ¡pero he aquí que se la arrebataban de las manos! ¿Cómo podía jugar un gambito (que, en el mejor de los casos, es una aventura arriesgada) si su contrincante no lo complacía con la franca *1*. … P4R en respuesta a su emprendedora jugada *1*. P4R?

Al iniciar la partida con *1*. P4D, las blancas obtienen cierta ventaja, por pequeña que sea, contra cualquier sistema de defensa, y con ella conservan excelentes posibilidades de atacar.

1. … P4D

Sin duda, una de las respuestas más enérgicas. Las negras estabilizan la presión en el centro, impiden que las blancas fortalezcan su dominio allí con *2*. P4R y abren líneas para que dos de sus piezas entren en el juego.

2. P4AD

La oferta de un peón para inducir a las negras a entregar el centro.

2. … P3R

La toma del peón es perfectamente sólida; cuando menos, no ha demostrado ser una pérdida. Pero, ¿por qué renunciar a un peón central para ganar un peón que, según resulta más tarde, es imposible conservar? Efectivamente, jugar *2*. … PxP equivale a cambiar un peón central por un peón lateral, transacción que no parece provechosa.

Después de la jugada de las negras, su peón de dama se encuentra firmemente apoyado. En el caso de *3*. PxP, *las negras recapturan con un peón,* conservando un peón en el centro.

Es cierto que el alfil negro de la dama queda encerrado por el peón del rey, cosa que hace difícil su desarrollo, y que éste es un inconveniente para la defensa. Pero si las dos primeras jugadas de las negras son buenas, y probablemente son las mejores respuestas al gambito de la dama, entonces es posible apreciar la terrible fuerza de esta apertura y por qué tantos jugadores juegan *1*. P4D sin titubear cuando tienen las piezas blancas.

3. C3AD

Esta jugada es un poco más aguda que desarrollar primero el caballo del rey, pues inmediatamente se ejerce mayor presión sobre el punto central 5D.

3. … C3AR

Tarrasch desaprobaba esta jugada del caballo, que casi todos nosotros haríamos instintivamente. Es cierto que 3AR es la casilla más útil para el caballo del rey en 99 y 44/100 de las ocasiones, ya que desde allí influye poderosamente en lo que sucede en el centro, goza de gran libertad de movimiento y se encuentra magníficamente colocado para el ataque y la defensa. Pero Tarrasch temía la fuerza de la clavada que podían llevar a cabo las blancas sobre el caballo en la siguiente jugada. Por consiguiente, en lugar de *3*. … C3AR recomendaba que las negras disputaran el centro a las blancas inmediatamente con *3*. … P4AD (que es casi esencial en cierta fase de las partidas del peón de dama), abriendo al mismo tiempo la columna del alfil para que la usen sus propias piezas pesadas.

¿Por qué, entonces, se preguntará el lector, hizo Tarrasch una jugada que él mismo menospreciaba? Su explicación es que ésta fue la primera partida de un torneo contra uno de los más notables maestros del mundo (Marshall acababa de ganar el torneo de Cambridge Springs sin perder una partida, triunfando sobre Lasker, Schlenchter, Pillsbury y Janowsky) y no quería alejarse tan pronto de los caminos recomendados por la ortodoxia.

4. A5C!

¡Naturalmente! No sólo porque el alfil ejerce incómoda presión sobre el caballo, sino porque es conveniente hacer jugadas que perturben al adversario. Si Tarrasch cree que la clavada del caballo es incómoda… ¡hay que clavar al caballo y hacerlo que se sienta inquieto!

4. … CD2D

Parece torpe, pues el caballo bloquea las pocas perspectivas de que gozaba el alfil, pero las piezas pueden salirse fácilmente del camino de otras piezas. El caballo debe estar en esta casilla y no en 3A, donde obstruye al peón del alfil. A este peón no debe ponérsele ningún obstáculo para que tarde o temprano avance a 4AD. Por poco valor que tenga este peón, es una fuerza considerable para disputar la posesión del centro.

Con *4*. … CD2D las negras tienden una pequeña trampa para los incautos, inventada por Tarrasch. Si las blancas, atenidas a la impotencia en que se encuentra el caballo negro clavado, intentan ganar un peón con *5*. PxP, PxP; *6*. CxP, las negras sacrifican su dama mediante *6*. … CxC (rompiendo por la fuerza la clavada); *7*. AxD, tan sólo para recuperarla con otra pieza mediante *7*. … A5C+; *8*. D2D, AxD+; *9*. RxA, RxA

La moraleja es la siguiente: ¡no hay que dedicarse a la cacería de peones en la apertura!

5. P3R

Esta clase de jugada del peón no es una pérdida de tiempo. Sin una jugada liberadora del peón, los alfiles nunca podrán salir al campo de batalla, por lo que éste es parte del proceso de desarrollar las piezas.

Con la jugada del texto, las blancas abren dos diagonales inmediatamente, una para su alfil del rey y la otra para la dama. El peón del rey rinde un servicio adicional reforzando al peón del centro.

5. … P3A

También las negras refuerzan a su peón central y dan a su dama una salida en el flanco de dama.

6. D2A

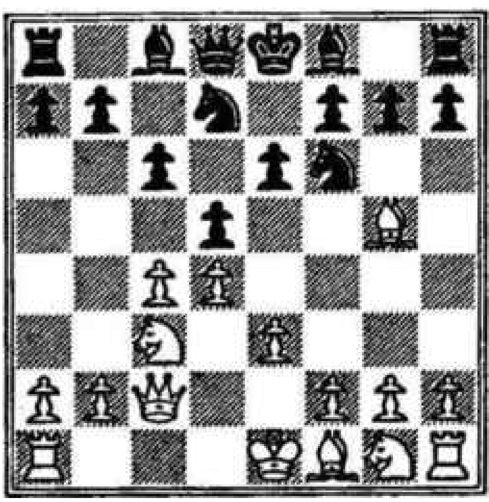
Es costumbre desarrollar primero las piezas menores, aproximadamente en el siguiente orden:

- Primero los caballos, generalmente a 3A, pero, en cualquier caso, hacia el centro.
- Luego los alfiles (después de las necesarias jugadas de los peones), ya para

controlar las diagonales vitales, ya para clavar a los caballos enemigos.

- A continuación, es hora de que la dama haga su aparición. Si entra en el juego demasiado pronto, incurre en el peligro de que la hostiguen —y quizá de que la cerquen y la capturen— las piezas menores del enemigo.
- Por último vienen las torres, que después del enroque son llevadas a 1R, 1D ó 1AD para tomar las columnas centrales que estén parcialmente abiertas. Estas columnas propenden a abrirse completamente después de los cambios de peones en el centro.

Este método de desarrollo no debe considerarse en manera alguna como un curso fijo. En el ajedrez, nada —ninguna convención, principio o procedimiento recomendados— han de llevarse a la práctica de manera rígida. El valor de toda jugada individual o combinación de jugadas sólo puede ser considerado con respecto a su relación con la posición particular en que se presenten. Deben corresponder al plan general de la partida que se juegue, modificándolas de acuerdo con el temperamento del adversario. Es mucho lo que depende de lo que éste haga o permita hacer a su enemigo. Por eso puede ser conveniente desarrollar la dama en la sexta jugada o enrocar en la decimasexta.



En esta posición, las negras han indicado que podrían contraatacar con *6.* … D4T y *7.* … A5C, clavando al caballo de la dama y aumentando luego la presión que se ejerce sobre él. Quizá hubiera sido más oportuno que las blancas movilizaran otra pieza menor mediante *6.* C3A (que es como poner dinero en el banco), con la mira de acelerar el enroque o quizá de neutralizar la presión sobre el caballo de la dama llevando el caballo del rey a 2D.

6. … D4T

Jugada multifacética: la dama no sólo elimina la clavada del caballo del rey, sino que inicia la acción opuesta clavando al caballo blanco y amenaza con intensificar la presión llevando el alfil a 5C. Como atracción adicional, las negras tienden una pequeña celada en que caen los descuidados, y entre ellos podrían incluirse incluso

muchos jugadores expertos que a veces juegan la apertura de una manera superficial. La celada podría atrapar a un jugador que desarrollara inocentemente su alfil a 3D para encontrar que la respuesta *7.* … PxP amenaza a ambos alfiles de un golpe y que después de que juegue *8.* AxC, PxA atacando a su dama, perderá el alfil.

Conviene decir en este punto que Tarrasch no espera que Marshall caiga en una trampa tan elemental. Los maestros no las tienden si ello entraña perjudicar su propia posición. Una cosa es una trampa que surge en el curso natural del desarrollo, pero es imperdonable jugar buscándola deliberadamente a riesgo de perder tiempo valioso.

7. PxP

Las blancas neutralizan el ataque indirecto de la dama sobre su alfil y despejan la columna del alfil de dama para uso de sus piezas mayores.

7. … CxP

Tarrasch había proyectado recapturar con *7.* … PRxP a fin de conservar un peón en el centro. Ahora se da cuenta de que puede haber peligro en retardar el desarrollo de las piezas del flanco de dama. Su alfil de dama está encerrado en un lado por el caballo de dama, y su caballo, a su vez, debe permanecer donde se encuentra, ya que apoya al caballo del rey. Si intenta desarrollar el alfil en el flanco de la dama, entonces, después de … P3CD, corta la retirada de la dama.

Pero la estrategia de un maestro debe ser flexible: debe ser consecuente con los requerimientos de la posición particular. A Tarrasch le gustaría mucho tener un fuerte centro de peones, pero no se atreve a descuidar las exigencias del desarrollo. Por eso acata a Nimzovich, quien dijo en cierta ocasión: "La renuncia al centro no debe considerarse ilógica; ¿acaso la felicidad no fue tal tan sólo porque duró poco tiempo? No se puede ser siempre feliz".

Mientras tanto, el caballo aumenta la presión sobre el caballo clavado de las blancas y renueva la amenaza de ganar al alfil expuesto mediante *8.* … CxC; *9.* PxC, DxA.

8. C3A

"En su ansiedad", dice Tarrasch, "por defender al alfil amenazado, las blancas incurren en un error decisivo".

Es éste un ejemplo interesante del valor que tiene la oportunidad en el ajedrez. El hecho de que una jugada normal de desarrollo tenga fuerza intrínseca depende de que sea *útil en la posición que tiene en el tablero* y no en posiciones vagamente similares.

A pesar de que el caballo ocupa un puesto muy útil en 3AR y de que al mismo tiempo protege al alfil, su desarrollo es demasiado prematuro o demasiado tardío. Las blancas no hacen nada para resolver el problema de su caballo clavado. Allí es donde se ejerce presión, allí es donde amenaza el peligro.

Más conveniente es *8.* P4R en su lugar. desalojando al caballo negro y

obligándolo a que revele sus intenciones. Si entonces *8*. … CxC; *9*. A2D, D5T; *10*. DxA resuelve una situación incómoda.

8. … A5C

Triplicando el ataque sobre el caballo. Las negras amenazan con ganar de inmediato mediante *9*. … CxC; *10*. PxC, AxP+, seguido por *11*. … AxT.

¿Cómo harán frente las blancas a esta amenaza? Si hacen la jugada natural *9*. T1A, el caballo queda protegido de manera adecuada: está atacado tres veces y defendido otras tres. Pero entonces las negras aprovechan un hecho curioso relacionado con el poder de una pieza clavada: no sólo es incapaz de moverse, sino que también ha perdido su capacidad de defender a otra pieza. Traducido lo anterior al lenguaje del ajedrez en esta posición, significa que si *9*. T1A, DxP!, captura sorprendente a primera vista, pero evidente si uno advierte que el poder defensivo del caballo es ilusorio, ¡que no existe! Hago hincapié en esta circunstancia porque es muy importante. Su conocimiento y su aplicación han hecho que muchos reinados (del ajedrez) se desmoronen.

Tantas consideraciones por la toma de un miserable peón de torre? Veamos lo que podría suceder a partir de aquí:

Después de *9*. T1A, DxP, el método de las negras es clásico en su simplicidad. Continúan con … AxC+ y, después de la recaptura con el peón, cambian damas. Tienen un peón de ventaja, pero no es suficiente para dar mate. Necesitan aumentar su superioridad material lo bastante para justificar su ataque al rey, cosa que sólo podrían conseguir transformando en dama uno de sus peones. Por ello seleccionan al candidato más probable, en este caso el peón pasado de torre, y lo hacen subir por el tablero en cada oportunidad que se les presenta. El avance del peón pone al adversario ante un problema que se agudiza con cada paso que da. Tendrá que tomarlo o bloquearlo completamente y en cualquiera de los dos casos distraerá una o varias piezas para hacerlo. La defensa tendrá también la carga de vigilar constantemente al peón, y al mismo tiempo tendrá que prevenirse contra un cambio súbito del ataque sobre el rey. Lo que suele suceder es que habrá de renunciar a una pieza a cambio del peón o aceptar nuevos cambios de piezas, procedimiento que lleva a la pérdida inevitable.

Los planes de largo alcance como éste no se basan en cálculos exactos; representan una idea general del método para ganar en posiciones de esta naturaleza.

9. R2D



No es una jugada muy seductora, pues el rey pierde el derecho de enrocarse, pero es la única manera de prevenir la pérdida de material.

9. … P4AD!

"Da en el clavo", dice Tarrasch. Con el subsecuente cambio de peones se abrirá la columna del alfil, aumentando el peligro del desdichado rey.

10. P3TD

Las blancas desean llegar a una decisión. La alternativa *10*. P4R se viene abajo con *10*. … PxP; *11*. PxC (u *11*. CxP, CxC; *12*. PxC, DxA+, y las negras ganan una pieza: el alfil expuesto que parecía condenado desde el principio), PxC+; *12*. PxP, DxPD+, y las negras tienen un peón de ventaja y una posición victoriosa.

10. … AxC+

Tarrasch simplifica y previene las dificultades que acompañan a los cambios, como *10*. … PxP; *11*. PxA, PxC+; *12*. DxP, DxT; *13*. DxP, T1A; *14*. P4R, CxP; *15*. A5C, DxT; *16*. D6A y las blancas forzan el mate. Es cierto que las negras podrían salvar la partida en su jugada decimaquinta con *15*. … D4T, pero, ¿por qué arriesgar todas estas complicaciones si es posible mantener la ventaja con medios menos aventurados?

11. PxA

La única manera en que pueden recapturar las blancas.

11. … PxP

Continuando la encomiable tarea de abrir la columna del alfil de dama.

12. PRxP

Una vez más las blancas no tienen otra forma de capturar: el peón del alfil está clavado, y *12*. CxP se refuta con *12*. … CxPA; *13*. DxC, DxA, y las negras han ganado un peón.

12. … C(2D)3C

Desaparece el caballo clavado de las blancas, pero lo sustituye un peón, y éste está clavado! Es un buen blanco, por lo que las negras dirigen su fuero contra él. Amenazan con atacarlo de nuevo mediante *13*. … C5T o con *13*. … A2D seguido por *14*. … T1AD.

13. A3D

¡Por fin, otra pieza del flanco del rey ve la luz!

13. … A2D

Las negras pueden atacar al peón con *13*. … C5T, pero prefieren completar primero su desarrollo. "Además", dicen parafraseando a Nimzovich, "el peón no puede escapar".

14. TR1AD

Las blancas tienen que defenderse y desarrollarse al mismo tiempo. Si tienen un momento de respiro, librarán a su peón clavado con *15*. R2R, *16*. A2D y *17*. P4A.

14. … T1AD

¡Pero las negras no cejan siquiera un momento! La torre se apodera de la hermosa columna abierta e inmediatamente contribuye a aumentar la presión sobre el inmovilizado peón del alfil.

15. D3C

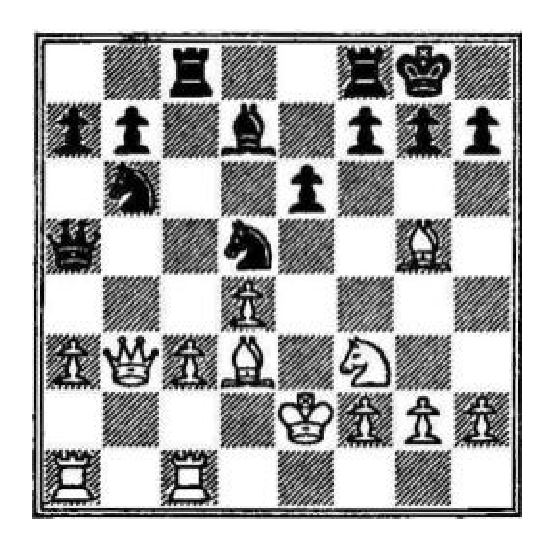
Con la intención de inducir a las negras a jugar *15*. … C5T; *16*. DxP, TxP; *17*. TxT, DxT+; *18*. R2R, en que tienen algún contrajuego.

15. … O-O

"Alejemos primero al rey del campo de batalla", piensa Tarrasch, "y acerquemos la otra torre".

16. R2R

Es evidente que el peón del alfil está perdido, pues las negras pueden atacarlo con más piezas de las que pueden traer las blancas para su defensa, por lo que éstas ahorran tiempo abandonando al peón y huyendo con su rey.



16. … TxP

La primera ganancia de material, y con ella la irrupción en la posición enemiga.

17. TxT

La negativa a cambiar torres con *17.* D2C permite que las negras retengan el dominio de la columna abierta.

17. … DxT

Mucho mejor que tomar con el caballo. La idea de las negras es la de ocupar una avanzada estratégicamente fuerte en la columna abierta o provocar el cambio de damas. La eliminación de ambas damas simplificaría las cosas para su ventaja, pues tienen un peón de ganancia.

18. D1C

Obligadas a retirarse, las blancas consiguen incorporar una amenaza a la jugada de la dama de *19.* AxP+, recuperando su peón.

18. … P3TR

La manera más sencilla de salvar al peón, que da al rey una casilla a donde pueda huir de un ataque por sorpresa en la última fila.

19. A2D

Rechazada, también esta pieza se retira con una amenaza.

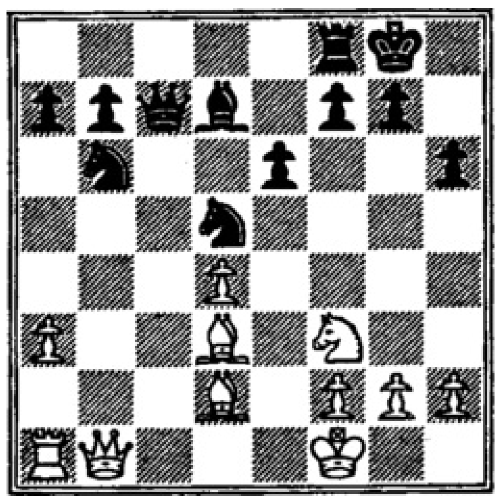
19. … D2A

La dama abandona de mala gana la bella avanzada en 6A, pero continúa en la importantísima columna del alfil. Adviértase la razón de que la dama escoja la casilla 2A: en 3A estorba la acción del alfil; en 1A sucede lo mismo con la torre.

Las negras amenazan *20.* … C5A+, obligando a cambiar el caballo por uno de los alfiles blancos.

20. R1A

¿Se retiran todas las piezas?



20. … C5AD

Se inicia una nueva fase. Las negras llevan sus piezas al territorio enemigo, donde controlarán las casillas clave y restringirán los movimientos de las blancas limitando la movilidad de sus piezas.

21. A1A

Casi el único lugar que queda si las blancas desean conservar sus dos alfiles.

21. … A5T

Y esta jugada reduce las actividades de la dama blanca.

22. D2T

¡Ataque doble sobre el caballo! No es tanto una amenaza cuanto un recurso cómodo para llevar la dama al flanco del rey. Naturalmente, la única oportunidad que les queda a las blancas es la de idear alguna especie de contraataque. El juego pasivo no hará otra cosa que llevarlas gradualmente al aplastamiento.

22. … T1A

Protege al caballo y, simultáneamente, toma posesión indisputada de la columna del alfil.

23. D2R

Las blancas se proponen crear dificultades jugando *24*. D4R (que amenaza *25*. D7T+, R1A; *26*. D8T+, R2R; *27*. DxPC). Luego, si *24*. … C3A; *25*. D4T, amenazando *26*. AxP, podría dar la oportunidad de atacar en el flanco del rey.

23. … C6A!

Esta jugada no sólo pone fin a cualquiera esperanza que pudieran abrigar las blancas de iniciar una contraofensiva, sino que restringe a su dama, que está atacada, ¡a una sola jugada posible! ¡Tal es el grado de la dominación de las negras en el

tablero!

24. D1R

¡El único refugio que queda contra los terribles caballos que cubren siete de las casillas de huida de la dama!

24. … C4T

Con la evidente intención de penetrar aún más profundamente en la posición de las blancas mediante *25*. … C6C. Por principio de cuentas, esto se traduciría en la ganancia del cambio.

25. AxP

¡Enseñando los dientes con la ferocidad que nace de la desesperación!

La partida no se hubiera salvado con *25*. A2D, porque después de *25*. … C6C (los caballos circunscriben ahora las actividades de la torre, como hicieron con la dama); *26*. AxC, DxA; *27*. T1D (ó *27*. DxD, TxD; *28*. T1D, C8A, y las negras ganan el cambio o una pieza), C8A, y el ataque sobre la torre y el alfil de las blancas ganará algún material.

25. … C6C

La toma del alfil podría llevar a la victoria, pero, ¿por qué exponer inútilmente al rey? La jugada del texto de las negras es más sencilla y está más acorde con sus maniobras en el flanco de la dama.

26. A2D

Las blancas no podían rescatar a la impotente torre, por lo que tienen que contentarse con haber recuperado el peón perdido.

26. … CxT

La ganancia del cambio es la culminación de las hábiles jugadas de los caballos.

27. DxC

Las blancas tienen que capturar de esta manera y no con *27*. AxC, que pierde una torre después de *27*. … DxA.

27. … A4C!

¡El bello arte de la simplificación! Las negras cambian piezas para reducir la resistencia. Con menos piezas en el tablero, las blancas pueden introducir menos complicaciones, al mismo tiempo que la ventaja material de las negras se hace proporcionalmente mayor. Obsérvese la manera en que las negras provocan estos cambios sin debilitar su dominio de la posición.

28. AxA

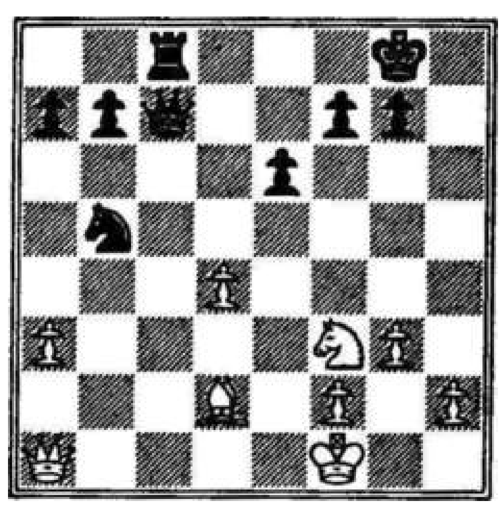
Tan buena como la mejor: si *28.* AxC, AxA+ seguido por *29.* … DxA, con lo que ganan una pieza, o si *28.* DxC, DxD; *29.* AxD, AxA+, seguido por *30.* … TxA, y las consecuencias son las mismas.

28. … CxA

Después de la recaptura, las negras amenazan *29.* … D5A+, *30.* R1R, C6A, y la amenaza de mate en 7R obliga a jugar *31.* AxC, en que *31.* … DxA+; *32.* DxD, TxD deja una posición en que la victoria resulta elemental.

29. P3C

Las blancas esperan encontrar abrigo para su rey en 2C, donde se halla menos expuesto, y crear un apoyo de peones para el alfil, que podría comenzar otra vez su vida en 4A.



29. … D3A!

La dama deja sentir su peso en las casillas blancas que se han debilitado con la última jugada de las blancas. El ataque sobre el caballo gana un tiempo para la nueva penetración de la dama en el territorio de las blancas.

30. R2C

El avance del caballo, como, por ejemplo, a 5R, pierde la dama después de *30.* … D8T+, mientras que la protección del caballo con *30.* R2R desemboca en *30.* … D5R+, *31.* A3R, T7A+; *32.* C2D (ó *32.* R1D, C6A+, ganando), C6A+; *33.* R1R, D8T+, y mate en la siguiente jugada.

30. … T1D

Ahora a esta columna, donde el peón aislado constituye un magnífico blanco.

31. A3R

Defendiendo al peón de la dama, pues el caballo clavado no constituye ninguna protección.

31. … D5R

La dama se abre paso más profundamente al corazón de la posición.

32. D2C

Las blancas se esfuerzan por dar a su dama algún juego, mientras las otras piezas se agrupan para protegerse mutuamente.

La dama no se apresura a apoderarse de la columna abierta, ya que después de *32*. D1AD, CxPD; *33*. AxC, TxA, la amenaza de *34*. … T6D es más de lo que pueden soportar las blancas.

32. … T4D!

¡Jugada diabólica! No sólo protegen las negras a su caballo, sino que amenazan con ganar el de las blancas mediante *33*. … T4AR; *34*. D2R, CxPD!, que es un ataque sobre la dama y un triple ataque sobre el caballo. ¡No hay respuesta posible, pues las blancas están clavadas por todas partes!

33. P4TD

Ahuyentando al caballo para que ya no amenace al peón de la dama.

33. … C3D

El caballo se aleja, cuidando de proteger al peón del caballo de dama.

34. A4A

De no ser así, las negras juegan *34*. … P4CR, amenazando *35*. … P5C ó *35*. … T4AR, ¡o ambas jugadas!

34. … C4A

Atacando una vez más al peón de la dama.

35. A3R

Las blancas no pueden jugar *35*. DxP, CxPD, y su dama no puede volver atrás para salvar al caballo.

35. … CxA+

Más sencilla que la combinación que se inicia con *35*. … P4R. Después de la jugada del texto desaparecen otras dos piezas del tablero y caerá otro peón.

36. PxC

Las blancas tienen que recuperar.

36. … DxPR

Esto elimina la clavada del caballo, pero éste tendrá que permanecer donde se encuentra, protegido por el peón de la dama.

37. P4C

Las blancas no deben jugar *37*. DxP, porque la respuesta *37*. … D7R+ obliga al rey a alejarse del caballo y les cuesta una pieza. La jugada del texto impide que las negras aumenten su presión mediante *37*. … T4AR.

37. … P4A

Las negras pueden darse el lujo de abrir la posición. Su rey, al quedar expuesto, sufre menos que el rey blanco. Naturalmente, la amenaza es *38*. … PxP, ganando de inmediato.

38. P5C

Si *38*. P3T, PxP; *39*. PxP, D5A; *40*. P5C, D5C+; *41*. R2A, T4AR, y las amenazas de *42*. … DxC+ y *42*. … DxPC no podrán ser refutadas.

38. … D5R

¡Clavando una vez más al caballo!

39. D3A

Evitando cuidadosamente *39*. DxP, en que *39*. … P5A las pone ante la pérdida del caballo mediante *40*. … D7C+, o del peón del rey con *40*. … TxP+.

39. … P5A

No juegan inmediatamente *39*. … P4R, porque *40*. P6C permite que las blancas amenacen mate repentino.

40. D8A+

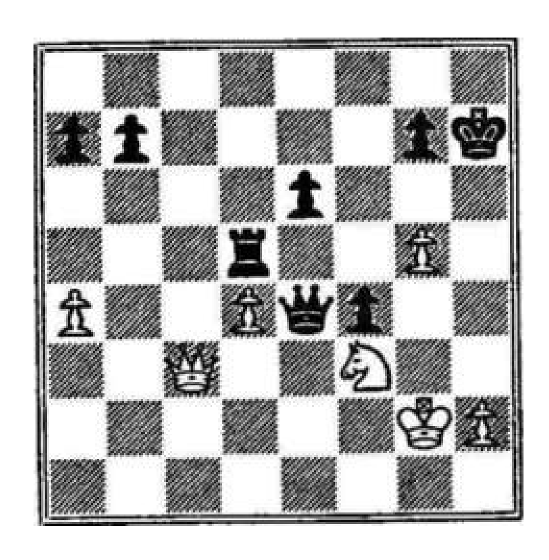
Si las blancas hubieran intentado *40*. P6C, entonces *40*. … T4C+ pone fin a la carrera del peón del caballo.

40. … R2T

Para escapar a los nuevos jaques de la dama.

41. D3A

De vuelta a la defensa del caballo y del peón de la dama.



41. … P4R!

El principio de la última fase: la destrucción del centro de las blancas.

Esta jugada es más fuerte que *41*. … TxP+; *42*. R2A, T4TR; *43*. P4TR, y las blancas amenazan con *44*. C5C+.

La idea de la jugada del texto es continuar con *42*. … TxP, mediante la cual las negras consiguen lo siguiente:

- La demolición del centro de las blancas.
- La amenaza de victoria inmediata con *43*. … T6D.
- La seguridad (si lo anterior no es bastante convincente) de que quedarán dos peones pasados en el centro.

42. P4TR.

Marshall ve que *42*. PxP pierde una pieza después de *42*. … T6D, pero todavía tiene algunas sorpresas preparadas.

42. … TxP

Con la intención de atacar a la dama y el caballo mediante *43*. … T6D, aislando incidentalmente a la dama de la defensa del caballo.

43. P6C+

Ésta es una de las celadas: si las negras juegan *43*. … RxP, las blancas responden *44*. D3C (al parecer, con la intención de obtener el jaque perpetuo), T6D, y ahora, en lugar de *45*. D6R+ las blancas juegan *45*. DxT, de manera que después de *45*. … DxD; *46*. CxP+ seguido por *47*. CxD recupera la dama y gana una torre.

43. … R3T

Las negras escapan de ésta.

44. R2T

Por lo que las blancas tienden otra: si *44*. … T6D; *45*. DxP, DxC; *46*. D5C++.

44. … D7R+

Ésta no tiene respuesta: si *45*. R1C, T8D+; *46*. C1R, TxC+ gana, o si *45*. R3T, T6D, clavando al pobre caballo por última vez, y desaparecen los últimos indicios de resistencia.

Partida Número 30

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Capablanca
NEGRAS: Villegas

Buenos Aires, 1914

1. P4D

En esta partida, el arte del ajedrez se reduce a una sencilla fórmula: Obtener un peón pasado, hacerlo subir por el tablero y ¡ganar!

Las blancas comienzan poniendo la planta en el centro al mismo tiempo que liberan dos de sus piezas.

1. … P4D

Quizá sea la respuesta más fuerte de las negras. Iguala la presión e impide que las blancas monopolicen el centro con *2*. P4R.

2. C3AR

El caballo salta hacia el centro, intensificando la presión del peón sobre 5R. El caballo cumple mejor su misión en 3A, donde cubre ocho casillas en el círculo de su ataque.

2. … C3AR

Las negras aplican la misma formula, desarrollando el caballo del rey a su posición más eficaz. Aparte de su admirable potencial para el ataque, el caballo es también de gran utilidad mientras se mantiene a la espera. En el servicio del rey, especialmente después del enroque, el caballo defiende como no puede hacerlo ninguna otra pieza.

3. P3R

No es el procedimiento más enérgico, pero las blancas no necesitan ser agresivas desde el principio. La apertura misma es tan fuerte que las blancas pueden formar una posición terrible con tan sólo desarrollar sus piezas de manera que ocupen las casillas más adecuadas sin pérdida de tiempo. El método es la simplicidad misma:

Poner cada pieza a trabajar y no mover ninguna hasta que el desarrollo se haya completado.

El hecho de que *3*. P3R libere un alfil, pero encierre a otro no es de gran importancia, pues el alfil de dama puede entrar en el juego mediante D2C. Las blancas no revelan sus intenciones específicas: pueden jugar el ataque de Colle o, tal

vez, desarrollar sencillamente el alfil a 3D con la intención de enrocar pronto en el flanco del rey.

3. … P3A

Las negras apoyan a su peón de dama, previendo un ataque sobre él con *4*. P4A. Prefieren esto al apoyo alternativo con *3*. … P3R, que confina a su alfil de dama.

Pero si las negras quieren liberar su alfil, ¿por qué no jugarlo inmediatamente a 4A? Allí estaría pronto a oponerse al alfil blanco cuando llegue a 3D. El cambio casi inevitable que seguiría elimina al agresivo alfil blanco del tablero y quita filo al sistema de Colle.

Otra posibilidad era la de llevar su peón inmediatamente a 4A, atacando el centro de las blancas y abriendo la columna del alfil para que la usen sus piezas pesadas. Pero, ¿por qué jugar *3*. … P3A, moviendo innecesariamente un peón en la apertura? ¿Por qué perder el tiempo defendiendo cuando no hay nada que esté amenazado?

4. A3D

Desarrollo apacible y lleno de fuerza: el alfil explora dos magníficas diagonales y se encuentra listo para entrar en acción en cualquier dirección. Al mismo tiempo, el flanco del rey queda despejado para el enroque.

4. … A5C

Tan buena como la mejor para este alfil. La mejor casilla que podría ocupar el alfil es 4A, pero la última jugada de las blancas ha hecho que dicha casilla sea inaprovechable.

5. P4A!

¡Juego perspicaz! Las blancas atacan el centro de las negras y abren la columna del alfil para comodidad de sus piezas mayores. La diagonal creada para su dama ofrece también perspectivas para una incursión mediante *6*. D3C en el flanco de la dama negra, debilitado por la ausencia del alfil.

5. … P3R

El alfil negro del rey tiene así una salida, al mismo tiempo que el peón del centro recibe nuevo apoyo.

6. CD2D

Las blancas defienden al caballo del rey con una pieza menor, quitando esa carga de los hombros de la dama. Este método de desarrollar el caballo es preferible a colocarlo en 3AD, donde podría estorbar las futuras operaciones de la dama o de la torre en la columna del alfil.

La incursión *6*. D3C no da inmediata ventaja, pues la respuesta *6*. … D3C de las negras lleva al cambio de damas o a la retirada de la dama blanca.

6. … CD2D

También para el caballo negro es éste un modelo de desarrollo. En 2D coopera con el caballo del rey y apoya un ataque sobre el centro de las blancas con … P4A o … P4R. Cualquiera de estas dos jugadas liberadoras es un objetivo que las negras deben esforzarse por alcanzar en esta apertura.

7. O-O

El rey busca un mejor refugio mientras la torre sale de su escondite.

7. … A2R

Esta jugada desarrolla una pieza y permite que las negras enroquen, pero le falta cierto espíritu de empresa. Un procedimiento más movido era *7*. … P4R, intentando tener algo que decir sobre lo que sucede en el centro.



8. D2A!

¡En consecuencia, las blancas ponen fin a semejantes ideas! Un avance con *8*. … P4R cuesta ahora un peón, pues el caballo blanco que ya no está clavado, puede tomar el peón.

El desarrollo de la dama a 2A es modesto, pero en las primeras fases de la partida la dama raramente debe aventurarse más allá de la tercera o cuarta fila. Pero lo que sí es importante, es sacar a la dama de la última fila para que entre en juego activo.

8. … A4T

Las negras se preparan para llevar el alfil a 3C a fin de cambiarlo por el agresivo alfil de rey de las blancas. Si hubieran enrocado en lugar de hacer esta jugada. la continuación *9*. C5R. A4T (si *9*. … CxC; *10*. PxC, C2D; *11*. AxP+ gana un peón para las blancas); *10*. P4A da a las blancas un caballo poderosamente centralizado y excelentes perspectivas de ataque.

9. P3CD

Siempre está justificada la jugada de un peón que da salida a una pieza. Ésta hace espacio para el desarrollo del alfil de dama.

9. … A3C

Las negras continúan con su empeño de cambiar alfiles.

10. A2C

Desde lejos, el alfil de la dama intensifica la presión de las blancas sobre la importante casilla central 5R. Con el dominio de esta casilla será difícil que las negras hagan la jugada liberadora … P4R.

10. … AxA

No había prisa en hacer este cambio. ¿Por qué no continuar tranquilamente con la tarea de desarrollar las piezas, como hacen las blancas?

11. DxA

Después de esta recaptura, las blancas tienen todo el juego. Pueden escoger entre varios procedimientos:

a) Una irrupción con P4R con el fin de abrir líneas de ataque para sus piezas.

b) El establecimiento de una avanzada en 5R con el caballo.

c) Un proceso de encerrar al enemigo, comenzando con P5A.

11. … O-O

No hay forma de que las negras hagan frente a todas estas continuaciones, por lo que llevan su rey a un refugio más seguro.

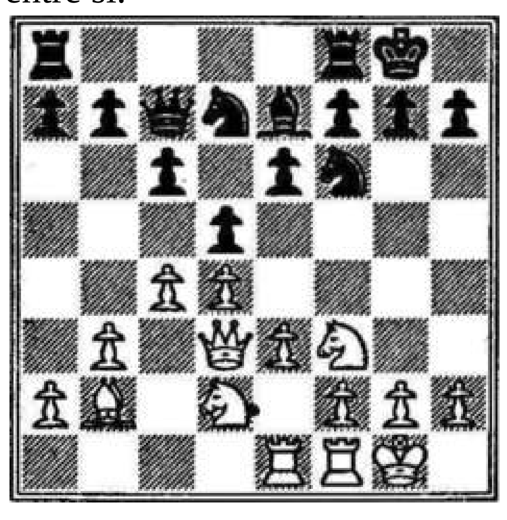
12. TD1R

Antes de comprometerse, las blancas ponen en juego otra pieza. La presencia de la torre en la columna del rey aumentará la energía del avance del peón de rey.

Las blancas no inician la acción hasta que su desarrollo está completo.

12. … D2A

Las negras movilizan otra pieza, con la esperanza de tener algún contrajuego mediante *13*. … P4A. El desarrollo de la dama permite también que las torres establezcan comunicación entre sí.



13. P4R!

Abriendo líneas de ataque que, como dice la teoría, favorecerán al jugador cuyo desarrollo sea superior.

Las blancas desechan *13*. P5A, cuya respuesta es *13*. … P4R; *14*. PxP, CxPA. La línea *13*. C5R no es más prometedora, pues *13*. … CxC; *14*. PxC, C2D; *15*. P4A, P3A deja a las negras con un juego muy fácil.

13. … PxPR

De otra manera, las negras tendrán que vivir con el constante temor de P5R o PRxP, jugadas que harán las blancas en el momento en que lo consideren oportuno.

14. CxP

La recaptura deja a las blancas con un formidable centro.

14. … CxC

Las negras cambian piezas para liberar su posición aglomerada.

15. TxC!

Previendo la natural maniobra defensiva de *15*. … C3A, a la que las blancas responderían con *16*. T4T. El plan, entonces, consiste en desalojar al caballo negro que impide el mate. Esto podría lograrse con *17*. P5D seguido por *18*. AxC o por *17*. C5R seguido por *18*. C4C. A fin de impedir que su caballo sea capturado o desalojado, así como la consecuente jugada DxP++, las negras se verían obligadas a jugar … P3CR o … P3TR, debilitando en cualquiera de los dos casos la estructura de peones y las defensas del rey.

15. … A3A

Esta jugada previene *16*. T4T, da mayor alcance al alfil y ejerce presión sobre el centro de las blancas. También lleva en sí una bonita amenaza con *16*. … C4A; *17*. PxC, AxA, simplificando para ventaja de las negras.

16. D3R

¡Pone fin a ese pequeño plan!

16. … P4A

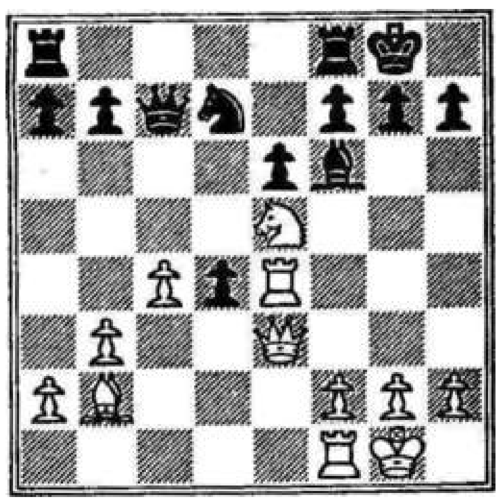
¡Ciertamente, parece atractiva! Las negras proyectan *17*. … PxP, captura que las blancas no pueden evitar, pues su peón de dama está clavado. Con la desaparición del incómodo peón central de las blancas, las casillas 4R y 4AD podrán ser utilizadas por el caballo negro, y se abre la columna del alfil de dama para su dama y su torre.

17. C5R

El caballo establece una avanzada. Parece bastante inofensiva: no amenaza a nadie y no estorba los proyectos que puedan abrigar las negras.

17. … PxP

Contando con la continuación *18*. AxP, AxC; *19*. AxA, CxA; *20*. TxC, TR1D, y su control de la columna abierta de la dama aumenta considerablemente las probabilidades de las negras.



18. CxC!

¡Notable concepto! No en el hecho de que las blancas jueguen una combinación que entraña el sacrificio de la dama, sino en la circunstancia de que la oferta de la dama es tan sólo un detalle. Está subordinada a la estrategia general de la partida, que ha sido llevada con el método posicional, y así es como será ganada. Cualquier combinación que surja será secundaria al plan general, que consiste en crear un peón pasado, subirlo por el tablero en cada oportunidad que se presente y convertirlo en una dama.

18. … DxC

Si aceptan la oferta y juegan *18*. … PxD, las blancas revelan su combinación: *19*. CxA+, R1T (ó *19*. … PxC; *20*. T4C+, R1T; *21*. AxP++); *20*. T4T (amenazando *21*. TxP++), P3TR; *21*. TxP+!, PxT; *22*. C5D+ a la descubierta, R1C; *23*. CxD, y las blancas, con dos piezas por una torre, ganan fácilmente.

19. AxP

Las blancas recuperan el peón y su alfil ataca ahora en dos direcciones. Por una parte, amenaza tomar el peón de torre de la dama; por la otra, busca el mate con *20*. AxA, PxA; *21*. T4C+, R1T; *22*. D6T, T1CR; *23*. DxPA+ y mate en la siguiente jugada.

19. … AxA

¡Es necesario acabar con el alfil!

20. TxA

Las blancas recapturan y ganan un tiempo por atacar a la dama.

20. … D2A

La mejor casilla de retirada. Desde aquí, la movilidad de la dama alcanza su máximo.

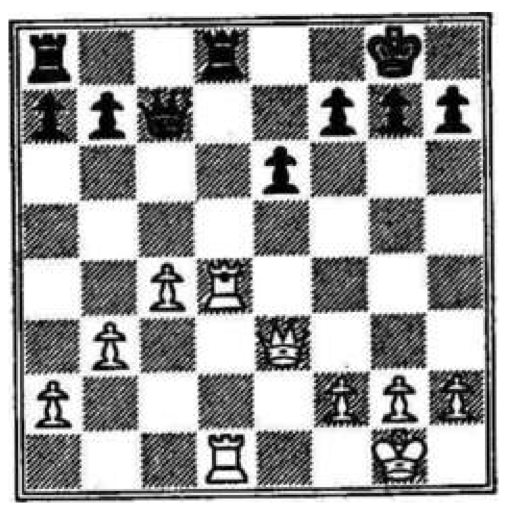
21. TR1D

Ahora podemos apreciar la significación de la oferta de la dama blanca. No era un intento para ganar la partida por táctica de sorpresa. Era el empleo de una combinación como recurso para ganar terreno en la posición.

La duplicación de las torres blancas en la columna de dama les da el control de esa columna, y su mayoría de tres contra dos peones en el flanco de dama ofrece la posibilidad de crear un peón pasado en la columna del alfil.

21. … TR1D

Deben oponer las torres antes de que las blancas establezcan una en la séptima fila o tripliquen piezas en la columna.



22. P4CD!

¡Así se inicia la avanzada de peones en el flanco de dama! Capablanca ni siquiera arroja una mirada a una trampa tan manifiesta como *22*. TxT+, TxT; *23*. TxT+, DxT; *24*. DxPT, D8D++.

22. … TxT

El cambio es prácticamente obligado. De otra manera, la necesidad de proteger a la torre inmoviliza a la dama y a la otra torre de las negras.

23. DxT

Naturalmente, las blancas toman con la dama a fin de conservar dos piezas principales en la columna abierta.

23. … P3CD

Las negras tienen que responder con esta jugada o con *23*. … P3TD a fin de usar su torre. Adviértase que no pueden disputar la columna abierta mediante *23*. … T1D,

pues las blancas tomarían la torre y darían mate en la siguiente jugada.

24. P3C

Medida de precaución que da al rey una casilla para huir de los jaques por sorpresa en la primera fila. Con frecuencia suelen resultar fatales.

24. … T1AD

Duplicando el ataque sobre el peón del alfil.

25. T1AD

A fin de salvar el peón, las blancas tienen que sacar su torre de la columna de dama. Pero ahora la torre se encuentra detrás del peón del alfil (el candidato para coronar) y se halla en posición para mantenerlo bajo su protección, por lejos que se mueva el peón en la columna.

25. … T1D

El objetivo de las negras es el de ahuyentar a la dama y dominar la columna de dama con su torre.

26. D3R

Jugada astuta: la dama se mantiene en contacto con la torre, impide que la torre negra llegue a 2D y no aparta la mirada de la casilla estratégica 5AD, que es la siguiente escala del peón del alfil.

26. … R1A

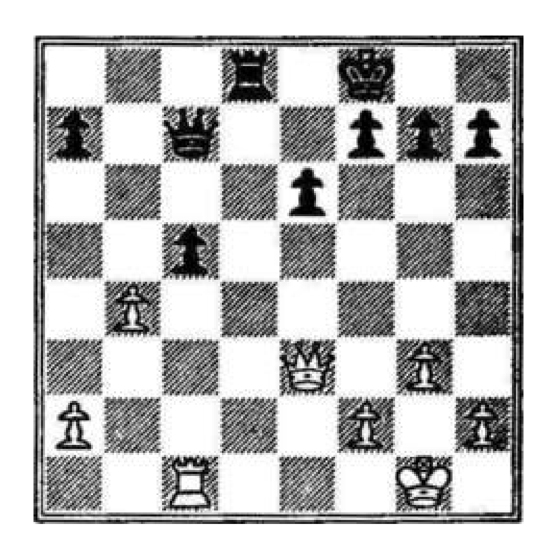
El rey se aproxima al campo de batalla. En caso de que haya un cambio general de piezas, está preparado para ayudar al avance del peón del alfil.

27. P5A

El peón avanza en toda oportunidad que se presenta.

27. … PxP

Esperando que las blancas recapturen con *28.* PxP, ya que entonces bloquearían eficazmente al peón con *28.* … D3A.



28. D4R!

¡Muy perspicaz! Las blancas no necesitan recapturar inmediatamente, pues el peón negro está clavado y no puede escapar a la captura. Al mismo tiempo, la jugada de la dama impide el proyectado bloqueo mediante *28*. … D3A y prepara para *29*. PxP seguido por *30*. P6A.

28. … T4D

La torre se apresura a auxiliar al peón del alfil.

Las blancas podrían sucumbir a la tentación de dedicarse a cazar peones con *29*. DxPT seguido por *30*. D8T+ y *31*. DxP, tomando un par de peones y creando un peón pasado de la torre. Pero esta clase de juego al azar no sería consecuente con el modo ordenado y económico con que han llevado la partida, ¡y tampoco sería propio de Capablanca!

29. PxP

¡Por fin, un peón pasado!

29. … P3C

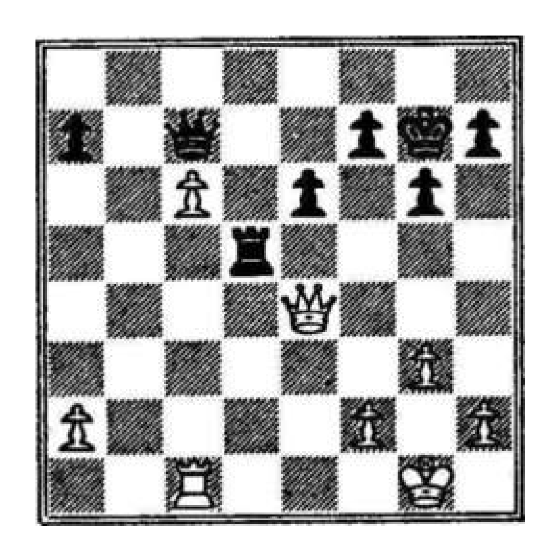
Sería inútil recapturar con *29*. … TxP, pues las blancas castigarían a la torre insolente con *30*. D4CD, clavándola y ganándola después.

30. P6A

¡Hay que avanzar los peones pasados! Con cada paso adelante que dé el peón, aumenta el campo de acción de la torre blanca, al mismo tiempo que se limita más la libertad de las piezas negras.

30. … R2C

Las negras comprenden que llevar al rey al centro podría ser suicida; por ejemplo: *30*. … R2R; *31*. D4T+, R3D; *32*. D4C+ R4R; *33*. D4AR++.



31. P4TD!

¡Hermosa jugada preparatoria! Si las blancas jugaran *31*. D4CD seguido inmediatamente por *32*. D7C (para acabar con el bloqueador), las negras podrían cambiar damas y luego detener al peón con 33 . … T4CD, poniéndose detrás de él. Pero con el peón blanco de torre de dama en 4T, las negras no podrían llevar su torre a 4CD.

31. … T3D

Pone al peón bajo piedra y lodo. No puede avanzar, y la proyectada estratagema de las blancas de maniobrar su dama a 7CD no es factible, pues la respuesta de las negras a *32*. D4CD sería, sencillamente, *32*. … TxP. Pero el hecho mismo de que un peón pueda mantener ocupadas a la torre y la dama de las negras es un tributo al poder de un peón pasado.

32. D5R+!

A pesar de la pesada defensa que rodea al peón, las blancas levantan el bloqueo de un solo golpe.

32. … P3A

De cualquiera manera que se libren las negras del jaque, no podrán impedir la inminente combinación.

33. DxT!

¡Destruye a uno de los guardianes!

33. … DxD

¡Y la recaptura aleja al otro!

34. P7A!

Y las blancas ganan. El peón corona en la siguiente jugada, dejando a las blancas con una torre de ventaja.

Partida Número 31

PARTIDA DEL PEÓN DE DAMA
(Defensa Nimzo-India)

BLANCAS: Havasi
NEGRAS: Capablanca

Budapest, 1929

1. P4D

¡Una de las maneras de obtener una buena porción del centro consiste en tomarla!

Así lo hacen las blancas plantando un peón en la mitad del tablero. Ocupa una casilla, 4D, y domina otras dos, 5R y 5AD.

1. … C3AR

Es más elástica que *1*. … P4D. Las negras desarrollan una pieza y dejan sentir su influencia en el centro en lugar de ocuparlo con un peón. Su caballo ataca las casillas 4D y 5R y evita que las blancas ganen más terreno con *2*. P4R.

2. P4AD

Valiosa jugada de liberación en las aperturas del peón de dama. Ataca la casilla central 5D, hace aprovechable la columna del alfil para la torre (debido a la probabilidad de que se abra más tarde) y ofrece a la dama acceso al flanco de dama.

2. … P3R

No inmediatamente *2*. … P4D, porque *3*. PxP, DxP (ó *3*. … CxP; *4*. P4R, C3AR; *5*. C3AD, y las blancas tienen mayor porción del centro de la que les corresponde); *4*. C3AD gana tiempo para las blancas por el ataque sobre la dama.

Con *2*. … P3R, las negras preparan un apoyo de peones para ocupar más tarde el centro mediante … P4D. Al mismo tiempo, liberan su alfil del rey.

3. C3AD

Es más aguda que desarrollar el caballo del rey. Apoya la amenaza de *4*. P4R, presentando una formidable formación de peones en el centro.

3. … A5C

El alfil clava al caballo y con ello lo priva de la capacidad de atacar o de defender. Así, si las blancas hubieran jugado descuidadamente *4*. P4R, las negras habrían tomado el peón inmediatamente.

4. D2A

Con diversos propósitos:

a) La casilla 2A es, generalmente, la posición más útil de la dama en esta apertura.

b) La dama defiende al caballo: en el caso de que las negras jueguen *4.* … AxC+, la dama puede recapturar dejando intacta la posición de peones.

c) La dama ejerce presión sobre la columna del alfil, ventaja que se hace más manifiesta con la apertura de la columna.

d) El dominio de la dama sobre 4R renueva la amenaza de las blancas de avanzar dos casillas el peón del rey.

4. … P4D

Disputa a las blancas el control de 5R y evita que el ambicioso peón del rey dé un primer paso que sea muy largo.

5. C3A

Apacible, quizá demasiado apacible. Saca al caballo al campo, pero la pausa da a las negras la oportunidad de apoderarse de la iniciativa.



5. … P4A!

"Las negras igualan en cualquier apertura del peón de la dama", dice Reuben Fine, "en que puedan jugar tanto … P4D como … P4AD impunemente".

Con *5.* … P4A, las blancas persiguen destruir el centro de peones blancos o, cuando menos, conservar un estado de tensión en esa importante área. Como beneficio adicional, sus piezas del flanco de dama tienen un poco de más espacio.

6. PAxP

La idea de las blancas es la de despejar la posición en el centro. La desaparición de su peón del alfil contribuye también a aumentar la presión de la dama en la columna.

6. … DxP

Preferible a *6*. … PRxP, que permite jugar *7*. A5C, lo que representa una incómoda clavada del caballo. La dama se encuentra fuertemente centralizada en 4D, y no corre peligro de que la hostiguen las piezas menores de las blancas.

7. P3TD

¡Ya ha sido suficiente de este incómodo alfil!

7. … AxC+

Las negras tienen que cambiar. Si en lugar de ello *7*. … A4T; *8*. P4CD (amenazando *9*. CxD), PxPC; *9*. CxD, P6C+ desc.; *10*. A2D, PxD; *11*. CxC+, PxC; *12*. AxA, y las blancas han ganado una pieza.

8. PxA

La captura con la dama en lugar del peón permite que las negras ganen un tiempo mediante *8*. … C5R que ataca a la dama, con lo que las perspectivas de las blancas de jugar P4R parecen más lejos que nunca.

En compensación de la ventaja teórica de las blancas de los dos alfiles contra caballo y alfil, la posición de los peones negros en el flanco de dama es claramente superior.

8. … C3A

El caballo se desarrolla con una amenaza. Hay ahora un triple ataque sobre el peón blanco de la dama, cosa que limita sus probabilidades de contestar.

9. P3R

El menor de los males, aunque encierra el alfil de dama.

Si en lugar de ello *9*. PxP, DxPA deja a las blancas con dos peones débiles y aislados, mientras que si las blancas intentan *9*. P4A, CxP; *10*. D4T+ (ó *10*. PxD, CxD+, y las negras ganan una torre), D2D da a las negras un peón de ventaja.

9. … O—O

El rey encuentra un refugio más seguro, al mismo tiempo que la torre del rey hace su aparición en la escena.

10. A2R

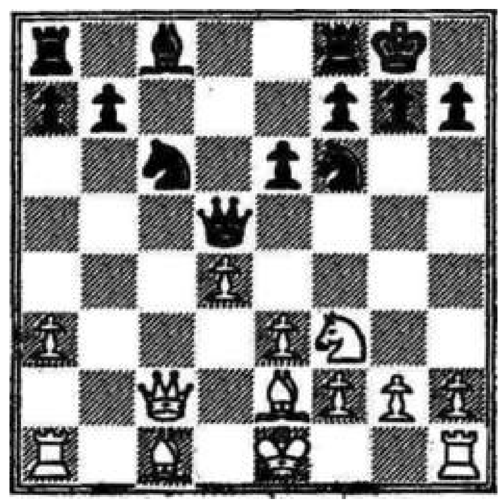
El alfil se desarrolla cautelosamente. Un procedimiento más enérgico hubiera sido *10*. P4A, para desalojar a la dama del centro, seguido por *11*. A2C, con buenas probabilidades.

10. … PxP

Astuto cambio de peones que mantiene fluida la posición y da a las negras una ligera ventaja, cualquiera que sea la forma en que recapturen las blancas.

11. PAxP

Explicablemente, las blancas desechan *11*. CxP, pues *11*. … DxPC; *12*. A3A, CxC es una repuesta ruinosa. Con la jugada del texto, se adhieren al principio de capturar hacia el centro y aumentan la esfera de acción de la dama despejando la columna del alfil. A pesar de ello, quizá hubiera sido más conveniente jugar *11*. PRxP, activando su alfil de dama.



11. … P3CD

Preparándose para desarrollar el alfil a 2C, donde dominará la diagonal mayor del tablero.

La ventaja de las negras consiste principalmente en sus dos peones contra uno en el flanco de la dama, y esto, después de un cambio de peones, se convierte en un peón contra cero. En cuanto a la columna del alfil, puede ser tomada por la torre de dama. La torre ahuyentará a la dama blanca y conservará el control de la columna.

12. C2D

Las blancas desean apoderarse de la diagonal mayor, por lo que desocupan 3A para el alfil. No pueden abrigar la esperanza de hacer caer a Capablanca en una trampa ingenua con *12*. … DxPC, en que *13*. A3A gana una pieza. Estas cosas no suceden en la vida real.

12. … A2C

El alfil se encuentra hermosamente colocado aquí, a pesar de que haya dos piezas que obstruyen su camino. Al mismo tiempo, la casilla 1AD está lista para ser ocupada por otro huésped: la torre de dama.

13. A3A

El alfil se encuentra bien colocado aquí, ¡pero a qué costa en tiempo! El caballo ha tenido que retirarse, y se ha descuidado el desarrollo de las piezas del flanco de dama.

13. … D2D

La dama se mantiene en contacto con el caballo, que se encuentra bajo el ataque de dos piezas.

14. O-O

Es prematuro pretender avanzar el peón del rey, pues *14*. P4R, CxPD cuesta un peón, mientras que *14*. AxC, AxA; *15*. P4R, DxP; *16*. DxA, DxT pierde el cambio.

14. … TD1A

Amenazando *15*. … CxPD, y sugiriendo con ello que la dama blanca deje la columna.

15. D1C

La agresiva *15*. D4T es peligrosa, ya que *15*. … C4R; *16*. DxD (si *16*. DxP, CxA+; *17*. CxC, D3A, seguido por *18*. … T1T gana la dama), CxA+; *17*. CxC, CxD es muy fuerte para las negras.

15. … C4TD!

Ofreciendo el cambio de alfiles. Si se rehusa, las negras toman posesión de la diagonal.

16. AxA

Quizá hubiera sido más seguro ceder la columna con *16*. A2R y conservar más piezas en el tablero. El cambio simplifica la posición y acentúa la superioridad de las negras.

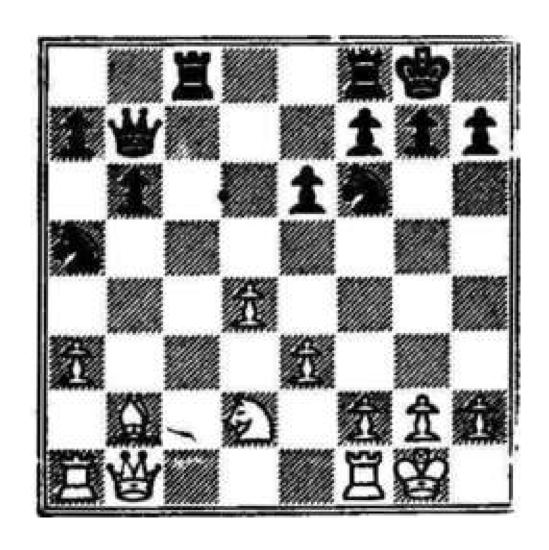
16. … DxA

Las negras están ahora listas para explotar la circunstancia de que las casillas blancas de su adversario son vulnerables a la invasión. Estas casillas han quedado debilitadas por la desaparición del alfil que actuaba en las casillas blancas. Esta ventaja, unida a la de la mayoría de peones en el flanco de la dama (circunstancia que generalmente se traduce en la creación de un peón pasado), debería ser suficiente para prever su victoria.

A partir de este punto, veremos una demostración de la técnica de ganar una partida ganada.

17. A2C

Por último, las blancas ponen en movimiento su flanco de dama. Por laudable que sea su objetivo, era esencial prever la siguiente jugada de las negras y jugar *17*. D3D, que hubiera fortalecido las casillas débiles de las blancas y rechazado por algún tiempo la amenazada invasión.



17. … D3T!

¡Magnífica maniobra! La dama abandona la diagonal central para ejercer presión sobre otra más importante.

La dama amenaza con pasar poderosamente a 7R y hacer difícil la coordinación de las piezas blancas.

18. T1R

Refuta la amenaza. Si *18*. T1A en lugar de esta jugada (para luchar por la columna del alfil de dama), D7R; *19*. C3A (ó *19*. T2T, C5C; *20*. TxT, DxPA+ y las negras ganan), C6C; *20*. TxT, TxT; *21*. T2T, T8A+, y las blancas tienen que renunciar a su dama o sufrir el mate.

18. … C4D

Admirable centralización, pero sólo es temporal. El caballo se encuentra en camino hacia el flanco de dama, que es el teatro de la acción.

19. T2T

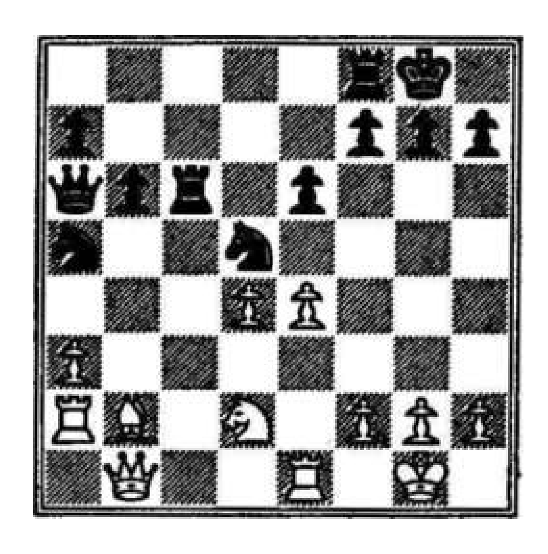
Con la intención de oponer torres mediante *20*. A1T seguida por *21*. T2A o de continuar con *20*. D1T previniendo *20*. … C6A.

19. … T3A

Con el evidente propósito de doblar torres en la columna del alfil. Las negras no tienen prisa de llevar su caballo a 6A. Primero desean inducir a las blancas a desalojar el caballo del centro.

20. P4R

Jugada engañosa. Parece fuerte, pero los peones del centro se encuentran expuestos y pueden convertirse fácilmente en blancos de un ataque.



20. … C6A!

Quizá parezca extraño que las negras renuncien a su caballo saludable por un enfermizo alfil, pero esta precaución es necesaria antes de que las torres se aventuren en territorio enemigo. Con menos material en el tablero, las torres se encontrarán menos expuestas a la acción de las piezas menores.

21. AxC

Era necesario eliminar al caballo, pues atacaba a la dama y la torre.

21. … TxA

La recaptura permite que la torre penetre más profundamente en la posición de las blancas.

22. C3A

Las blancas hacen un esfuerzo por reagrupar sus piezas. Si intentan disputar la columna del alfil con *22*. T1A, entonces *22*. … TxT+, *23*. DxT, D6D; *24*. D2C, T1D gana un peón central.

22. … TR1A

Las torres dobladas dominan ahora la columna abierta.

Teóricamente, las negras han ganado la partida. Su superioridad posicional es innegable, y la victoria, para usar una frase favorita de los maestros, "es, sencillamente, cuestión de técnica". Es un agradable estado de cosas, pero entraña un peligro sicológico. Hay la tendencia a aflojar la presión y el ataque. Es fácil dejarse dominar por un falso sentido de seguridad, circunstancia que originó la observación de Marshall: "Lo más difícil es ganar una partida ganada"

23. P3T

Da al rey una casilla de huida a falta de otra cosa mejor.

Las torres negras no pueden ser ahuyentadas (si *23*. T3R, T8A+ gana la dama), por lo que las blancas contemporizan y esperan el curso de los acontecimientos.

23. … C5A

La primera de una serie de jugadas hábilmente ligadas que aceleran el ritmo. Para comenzar, hay un triple ataque sobre el peón de la torre de dama.

24. P4TD

Ninguna otra jugada salva al peón.

24. … C6T

¡Muy limpia! El caballo ataca a la dama y simultáneamente corta la defensa del peón de torre por la torre.

25. D2C

Renunciando voluntariamente a un peón que no pueden conservar. Si intentan retenerlo con *25*. D1D, entonces *25*. … D5A; *26*. T2C (la torre estaba atacada), C7A (ahora la otra está amenazada); *27*. T2R, DxPT; *28*. C1R (atacando al caballo clavado), DxPD! gana para las negras.

25. … DxP

La primera ganancia tangible. Observe ahora el lector cómo el mayor genio del ajedrez que haya nacido nunca demuestra el arte de transformar un peón pasado en una dama. Advierta que cualquier combinación, por atractiva que parezca, que no se relacione con ese objetivo, es evitada cuidadosamente. Tal concentración de propósito es aterradora (especialmente para quien tiene que hacerle frente).

26. T2R

A las blancas se les están acabando las buenas jugadas. Desechan *26*. D2R, pues la respuesta *26*. … T7A lleva a nuevos cambios. El ataque sobre el caballo clavado con *26*. TR1T es hábilmente refutado con *26*. … D4C, sacando agilmente del peligro al caballo.

26. … P4CD

¡Es necesario avanzar los peones pasados! Todo lo demás —combinaciones para ganar piezas, captura de peones aislados, inclusive los ataques sobre el rey— debe relegarse a segundo término como cosa secundaria al tema principal de coronar un peón avanzado.

27. P5D

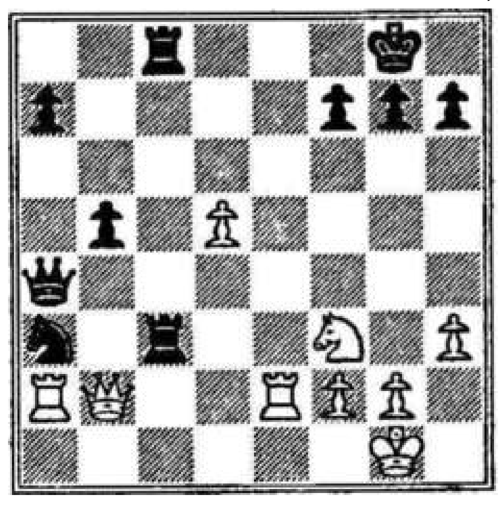
Las blancas abren líneas para intentar algún contraataque con el propósito de crear una distracción.

27. … PxP

Esta recaptura, que es la respuesta más sencilla, dará a las blancas un peón aislado en la mitad del tablero.

28. PxP

A cambio de esto, la torre blanca del rey se asoma a una columna completamente abierta. Efectivamente, las blancas amenazan con *29*. DxT, TxD; *30*. T8R++.



28. … P5C!

Jugada obvia, pero, a pesar de todo, brillante por lo que consigue:

a) Nulifica la amenaza de las blancas, pues la casilla 1R está cubierta ahora por la dama.

b) Amenaza al peón de dama con *29*. … D8D+; *30*. T1R, DxP, y las blancas no pueden responder *31*. DxT ahora que la torre tiene la protección del peón.

c) Protege al caballo, librando a la dama de esa misión.

d) Avanza el peón un paso hacia su meta, que es la octava casilla.

29. D2D

No sólo para apoyar a su peón pasado, sino para poner a la dama en juego activo.

29. … P6C

Justificando el epigrama del Club de Ajedrez de Manhattan: "Los peones negros pasados caminan más de prisa que los blancos".

30. T2C

Esta jugada resiste más que *30*. T1T, T7A; *31*. D3R, P7C, y las negras ganan.

30. … T7A

El juego de las negras es transparente como el agua: puesto que hay que adelantar al peón pasado y su camino está bloqueado por una torre, ¡hay que eliminar al bloqueador!

31. D3R

Las blancas esperan complicar las cosas, pues *31*. TxT no parece muy atractiva.

31. … TxT(7C)

Captura de la torre adecuada, iniciándose una serie de bonitas jugadas.

32. TxT

Las blancas tienen que capturar.

32. … C5A!

Ataque sobre la dama y la torre que amaga con ganar el cambio.

33. D1A

Rescata a la torre clavando al caballo. Sería inútil jugar *33*. DxPC en lugar de ello, pues las negras tomarían sencillamente la torre, ya que su caballo protege ahora a la dama.

33. … D6T!

A la clavada del caballo contestan con una clavada de la torre, que las negras amenazan ahora tomar con su dama.

34. T1C

Pero la torre se escapa de la clavada. ¿Han dejado las negras que se les escape la victoria?

34. … DxD+!

¡De ninguna manera! Esta jugada obliga a capitular: después de *35*. TxD, P7C (el peón tiene que moverse); *36*. T1C, T1C; *37*. R1A, C6T (ahuyentando al último bloqueador); *38*. T1D, P8C(D), y el peón pasado gana la partida para las negras.

35. Abandonan

Partida Número 32

PARTIDA DEL PEÓN DE DAMA
(Defensa India de la Dama)

BLANCAS: Canal
NEGRAS: Capablanca

Budapest, 1929

1. P4D

Jugada favorita de los jugadores modernos. Es la mejor forma posible de iniciar la lucha por el dominio del centro: ocupándola con un peón y permitiendo que dos piezas entren en juego rápidamente.

1. … C3AR

Si, a diferencia de *1*. … P4D, esta jugada no hace frente al avance del adversario, le impide continuar con *2*. P4R pero tiene el mérito adicional de desarrollar una pieza inmediatamente a su casilla más adecuada en la apertura.

2. P4AD

Esta jugada tiene varios méritos:

a) Impide que las negras jueguen inmediatamente *2*. … P4D, ya que la respuesta *3*. PxP *obligando a recapturar con una pieza* destruye este efímero centro de peones.

b) Abre la columna del alfil para que la usen las piezas principales de las blancas.

c) Hace aprovechable una diagonal para la dama.

d) Permite que los dos peones que se encuentran uno al lado del otro dominen cuatro casillas de la quinta fila.

2. … P3R

El alfil negro del rey ha de desarrollarse agresivamente, con el propósito de influir en los acontecimientos del centro. Si las blancas replican *3*. C3AD, por ejemplo, a fin de seguir con *4*. P4R, las negras clavan al caballo y hacen imposible *4*. P4R.

3. C3AR

Las blancas no pueden adelantar el peón del rey, por lo que hacen una jugada normal de desarrollo y esperan los acontecimientos.

3. … P3CD

¡ Imponiendo mayor restricción al proyecto! Las negras intentan colocar su alfil

en 2C, donde ataca desde lejos. El alfil sumará su fuerza a la del caballo en el control de la casilla crítica 5R.

4. P3CR

El mejor procedimiento de las blancas consiste en oponer alfiles en la diagonal como se hace con las torres en una columna abierta. Al oponer una fuerza igual, quita el filo al ataque del alfil enemigo.

4. … A2C

¡Estricto concepto moderno! En los viejos tiempos se llenaba el centro con peones y luego se flanqueaba el alfil, con el resultado de que el alfil perdía toda su utilidad. En los días actuales el alfil tiene libertad para atacar a lo largo de toda la diagonal, sin el estorbo de peones fijos que se levanten a su paso.

5. A2C

Terminado el flanqueo, el flanco blanco de la dama queda despejado, y todo está listo para el enroque.

5. … A5C+

Antes de esforzarse por minar el centro con … P4A, las negras desarrollan una pieza. La jugada del alfil no sólo facilita el enroque, sino que provoca un cambio favorable de alfiles.

6. A2D

Es preferible a *6*. CD2D, interposición pasiva que da a las negras tiempo para enrocarse y luego atacar el centro con *7*. … P4D.

6. … AxA+

Las negras proceden a hacer el cambio como el mejor medio de liberar su posición un tanto constreñida. Si en lugar de esto retiran el alfil a 2R, quedan a la defensiva y permiten que las blancas conserven la iniciativa.

7. CDxA

Los teóricos y los críticos del ajedrez recomiendan que las blancas capturen con la dama y no con el caballo. A pesar de sus grandes voces afirmando que el caballo debe estar en 3A para contribuir en el ataque sobre la casilla 5D, los jugadores persisten en recapturar con el caballo. Arguyen que al hacerlo así se desarrolla otra pieza menor, pero la verdadera razón podría ser su obstinación, su rebeldía contra la autoridad. Como quiera que sea, si es menos eficaz que *7*. DxA, no debe ser condenada tan rotundamente.

7. … O-O

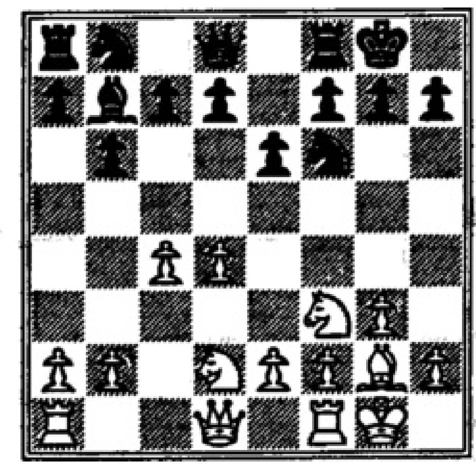
Antes de iniciar cualquier acción decisiva en el centro, las negras procuran el

bienestar de su rey y lo llevan a una parte más segura del tablero.

Una enérgica alternativa es *7.* … P4A, desafiando al centro blanco de peones. A esto las blancas no pueden responder *8.* P5D, porque pierden un peón.

8. O-O

Las blancas hacen más segura la posición de su rey y ponen en servicio su torre de rey.



8. … P4A!

Jugada enérgica, cuyo objetivo es minar el centro blanco.

9. PxP

Las blancas tienen poco donde escoger. Si juegan el peón a 5D, pierden un peón; si lo apoyan con *9.* P3R (a fin de recapturar con un peón y conservar un peón en el centro), el peón del rey queda inmovilizado en su misión defensiva. En consecuencia, las probabilidades de que el peón del rey llegue a la casilla 4R son muy dudosas.

9. … PxP

Las negras han ganado tres ventajas por un sencillo cambio de peones:

a) Han eliminado un peón central a cambio de un peón lateral.

b) Su peón del alfil controla 5D, haciendo imposible que las blancas establezcan una pieza en esa casilla.

c) Su dama y su torre de dama podrán actuar en la columna del caballo de dama, que acaba de abrirse.

10. D2A

En la mayor parte de los casos, la función de la dama en la apertura no es tanto la de entrar en acción cuanto la de salir de la primera fila, de manera que las torres puedan unirse y colaborar en el centro.

Con la salida de la dama, la torre del rey puede ocupar 1D, ejercer presión sobre la columna de dama y hacer incómoda la vida de las fuerzas negras en esa columna.

10. … C3A

El caballo se desarrolla hacia el centro e intensifica el dominio del peón sobre 5D.

11. TR1D

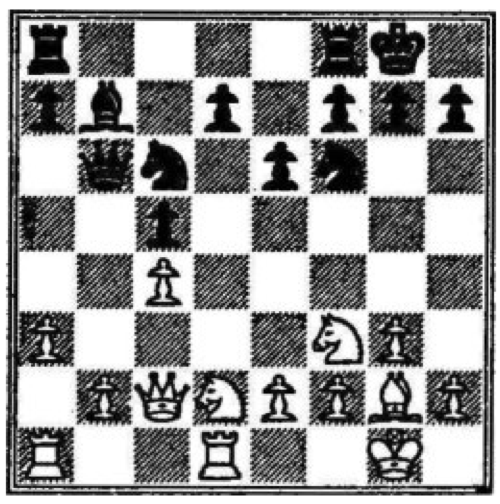
La atractiva jugada *11*. P4R tiene su refutación en *11*. … P4R (fortaleciendo la presión sobre 5D) seguida por *12*. … D2R y *13*. … C5D. Las blancas quedarían entonces frente a un problema: la presión del caballo en 5D es casi intolerable, pero si se elimina significa que las negras pueden recapturar con *14*. … PAxC, quedando con un peón pasado en la columna de la dama.

11. … D3C!

Ahora son tres las piezas que dejan sentir su peso sobre 5D, mientras la dama pasa a la columna abierta del caballo.

12. P3TD

Las blancas no se hacen ilusiones de iniciar un contraataque con *13*. P4CD. Ante todo, no desean ser sorprendidas por una jugada inesperada … C5CD en alguna fase posterior.



12. … TD1C!

¡Magnífico juego de posición! Fácilmente olvida uno que el primer deber de una torre para con su rey consiste en apoderarse de cualquier columna abierta, no sólo porque el ataque de la torre se extiende a todo lo largo de la columna, sino porque tiene un camino cómodo para pasar a otros puntos.

13. TD1C

La torre blanca va también a 1C, ¡pero qué abismo separa a las dos jugadas! La torre blanca no tiene ninguna columna abierta; sus perspectivas de aumentar su movilidad son pocas y su función es puramente defensiva. Pero al proteger al peón del rey, libra a la dama de esa responsabilidad.

13. … TR1A

La torre no hacía nada en 1AR, por lo que es transferida a una columna donde

tiene probabilidades de ser útil.

No había prisa en jugar *13*. … P4TD, pues las blancas no están en situación de intentar la irrupción con *14*. P4CD.

14. P4R

Superficialmente, la jugada de las blancas parece fuerte. En realidad, el peón ocupa una casilla que debería mantenerse despejada. Las piezas blancas pierden gran movilidad por no poder ya usar 4R como trampolín para sus diversos objetivos.

14. … P4R

Ahoga la jugada *15*. P5R, en que se manifestaría el ansia de expansión del peón blanco del rey.

Adviértase que las negras han fortalecido su dominio sobre 5D. Este punto está dominado ahora por la dama, un caballo y dos peones.

15. D3D

Las blancas esperan tener algún contrajuego en la columna de la dama, ya continuando con *16*. D6D, ya maniobrando su caballo por 1AR y 3R hasta 5D. Mientras tanto, impiden que las negras jueguen *15*. … C5D, cuya respuesta es *16*. CxP.

15. … P3D

Respuesta ingeniosa, casi descarada. Las negras defienden al peón del rey (de manera que puedan jugar *16*. … C5D) con un peón que no está protegido.

Las blancas, naturalmente, no pueden tocar el peón de la dama, pues la pena de *16*. DxP sería *16*. … T1D ganando la dama.

16. C1A

Indicando que desean desplegar el caballo a 3R y luego a 5D. Excelente estrategia, si las blancas pueden llevarla a cabo.

16. … C5D!

¡Pero las negras llegan allí primero! No sólo establecen una avanzada en 5D, sino que impiden que las blancas hagan otro tanto. Si las blancas intentan *17*. C3R, la continuación *17*. … AxP; *18*. C5D, AxD; *19*. CxD, CxC+; *20*. AxC, TxC; *21*. TxA, P5R gana limpiamente una pieza.

17. CxC

El caballo avanzado las incomoda, por lo que las blancas le dan fin.

17. … PRxC

Las negras se sienten felices de cambiar: tienen un peón pasado en la columna de dama, que con el transcurso del tiempo puede convertirse en una dama. A más de

ello, el peón vigila las salidas. Impide que el caballo blanco pase a 3R y pone fin a sus ambiciones de alcanzar 5D.

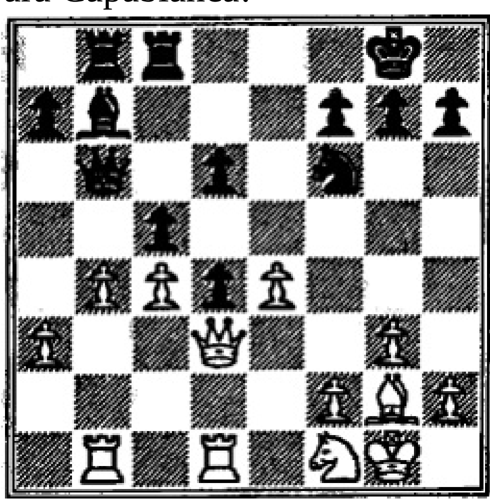
El peón pasado en 5D es, al parecer, el candidato lógico a convertirse en dama, pero nos esperan ciertas sorpresas… ¡muchas sorpresas!

18. P4CD

¡De pronto, las blancas se desatan! Su principal amenaza es *19.* PxP, DxP (las negras tienen que recapturar con la dama, que está atacada dos veces); *20.* TxA, TxT; *21.* P5R, y el ataque descubierto dará a las blancas dos piezas por una torre.

¿Cómo contestar las negras a esta amenaza? Es evidente que no con *18.* … PxP, porque con *19.* TxP las blancas salen mejor libradas. O si se retiran a *18.* … D2A, entonces, después de *19.* PxP, PxP (para proteger al peón pasado), sigue *20.* P4A, amenazando con *21.* P5R, y las piezas blancas comienzan a vivir.

La respuesta de Capablanca en el texto inicia una notable combinación. Deja que las blancas obtengan ventaja en material a cambio de una posición que parece poco prometedora …, ¡pero no para Capablanca!



18. … D3A!

¡Triple ataque sobre el peón del rey! Esto obliga a las blancas a defender mansamente al peón o a continuar audazmente con la combinación que proyectaban.

19. PxP

¡Las blancas juegan a ganar! Toman un peón, abren una columna para su torre y amenazan con eliminar al peón pasado de la dama.

19. … PxP

Las negras tienen que recapturar con el peón a fin de conservar el precioso peón pasado.

20. TxA

Combinación tentadora que gana dos piezas por una torre.

¿Se ha dejado sorprender Capablanca, o ve los recursos que ofrece la posición

con más perspicacia que su adversario?

20. … DxT

Las negras capturan con la dama para mantener el control de la valiosa columna abierta.

21. P5R

Ataque descubierto sobre la dama y ataque directo sobre el caballo.

21. … D6C!

¡Notable oferta de cambiar damas! Generalmente, el bando que tiene ventaja de material intenta despejar el tablero y simplificar el final.

22. PxC

Las blancas desechan *22*. DxD, porque conduce a *22*. … TxD; *23*. PxC, TxPT, y las negras quedan con dos peones pasados.

22. … DxD

La idea de esta jugada es la de obligar a la torre blanca a alejarse de la última fila al capturar. La fila puede ser entonces usada por la torre negra como punto de entrada, permitiéndole ponerse detrás de los peones blancos.

23. TxD

Las negras no pueden hacer otra cosa.

23. … T8C!

El caballo queda clavado por principio de cuentas, y las blancas se desviven frenéticamente por eliminar la clavada.

Contra el juego pasivo, las negras continúan con *24*. … T1R seguida por *25*. … T(1R)8R y *26*. … T(8R)8A. Con ello se gana al peón del alfil, pues las blancas no pueden protegerlo con *27*. A5D sin abandonar al caballo. Después de capturar al peón, las negras tendrían dos peligrosos peones conectados entre sí y dándose prisa por convertirse en damas.

24. A5D

El plan de las blancas es evidente: protegen al precioso peón del alfil y desalojan una casilla para su rey. Después de *25*. R2C, el caballo, que ya no está clavado, puede entrar en el juego.

24. … T(1A)1C

Las torres dobladas dan a las negras la posesión indisputada de la importantísima columna del rey.

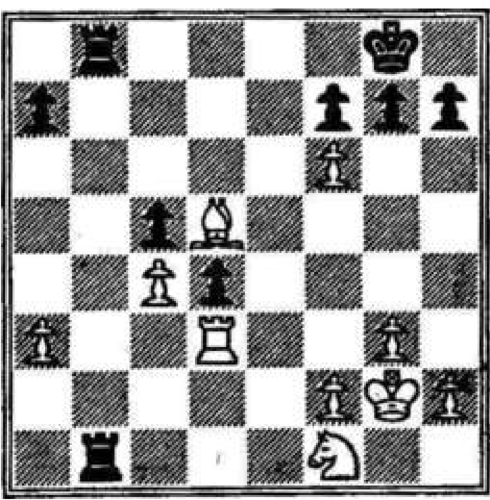
Las blancas se encuentran ahora ante dos amenazas:

a) *25.* … T8A seguida por *26.* … T(1C)8C. El ataque sobre el caballo obligaría al alfil a volver a 2C, con lo que las negras toman el peón del alfil.

b) *25.* … T(1C)6C. obligando al cambio de torres, después de lo cual deberá caer uno de los peones del flanco blanco de la dama.

25. R2C

Elimina la clavada del caballo. que ha permanecido como espectador en las últimas diez jugadas.



25. … T(1C)6C!

¡Concepto audaz! Las negras ofrecen el cambio de torres y dejar a las blancas con dos piezas a cambio de la suya.

26. TxT

¡A las negras les encanta acceder!

26. … TxT

Pone en peligro al peón de la torre.

27. C2D

Las blancas no podían salvar al peón de la torre (si *27.* P4TD, T5C; *28.* P5T, T5T). por lo que el caballo contraataca amenazando a un peón.

27. … TxPT

Ganando un peón y creando simultáneamente un peón pasado en la columna de la torre. ¿Será éste el que se convierta en dama?

28. C4R

¡Pero las piezas blancas entran ahora en acción! La amenaza es *29.* CxP, eliminando el apoyo del peón de la dama y, como resulta más adelante, obteniendo un peón pasado del alfil.

28. … P4TD!

Mucho mejor que *28.* … T4T. que inmoviliza a la torre defendiendo a un peón y hace que su papel en el final sea secundario.

29. CxP

Después de esta captura. el peón pasado de las blancas comienza a adquirir un aspecto amenazador.

29. … PxP

No tanto para ganar un peón cuanto para dar mayor libertad al rey. Si juegan inmediatamente *29.* … R1A; *30.* C7D+ hace que el rey retroceda a 1C, pues *30.* … R1R permite que se juegue *31.* PxP, ganando para las blancas.

Si en lugar de ello se avanza *29.* … P5D, permite *30.* R3A seguido por *31.* R3R, y las blancas ganan el peón de la dama.

30. R1A

El rey vuelve para abrir paso a los peones pasados.

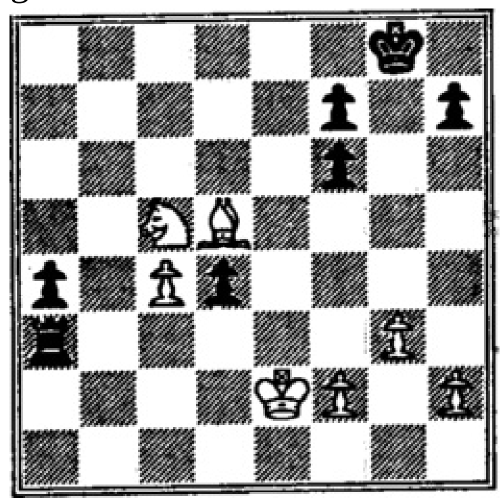
30. … P5T

Las negras no temen un doble ataque sobre este peón mediante *31.* A6A. Refutarían esta jugada con *31.* … T8T+, seguida por *32.* … P6T, y el peón habrá dado un paso más.

31. R2R

El rey se acerca, poniendo fin definitivamente a cualquier peligro del peón de dama.

¿Cómo proceden las negras?



31. … T8T!

¡Amedrentando a las blancas con la amenaza de coronar el peón de la torre! Las negras intentan *32.* … P6T a continuación, seguida por *33.* … P7T, *34.* … T8R+ (para abrir paso al peón sin pérdida de tiempo) y *36.* … P8T(D).

32. C3D

Bloquea al peón de dama y prepara el empuje de su propio peón pasado.

32. … P6T

En la jugada decimaséptima parecía que el peón de dama llegaría a la octava fila y se convertiría en dama. El peón de dama está bloqueado, y ahora parece que el peón de torre es el que coronara.

Pero, ¿será el peón de la torre?

33. P5A

¡También el peón blanco puede dar dolores de cabeza!

33. … P7T

Amenazando con ganar mediante *34*. … T8R+; *35*. CxT, P8T(D).

34. R3A

El rey se hace a un lado para evadir el jaque.

34. … T8D

Y esta jugada, que ataca al caballo y amenaza con coronar el peón, aumenta los problemas de las blancas.

35. AxPT

¡Las blancas tienen que destruir a esta criatura peligrosa a toda costa!

35. … TxC+

Con esta captura las negras toman una pieza por su peón de torre.

36. R4R

Las blancas no caen en *36*. R2R, perdiendo su peón pasado después de *36*. … T6AD.

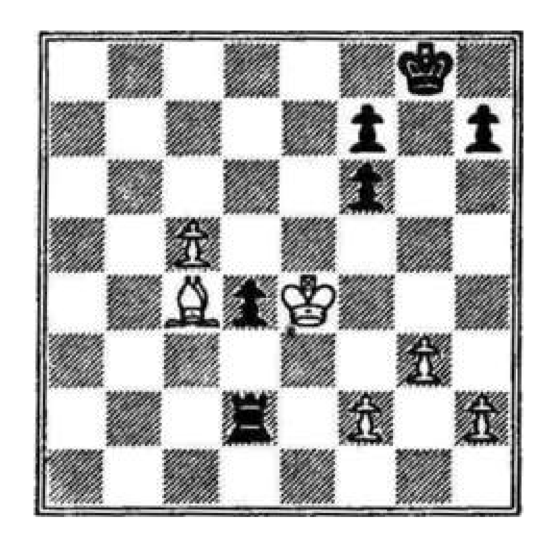
36. … T7D

Más atractiva que *36*. … T6AD; *37*. RxP, TxP. La jugada del texto ataca al alfil y a todos los peones del flanco del rey, y revive las perspectivas del peón de dama.

¿Será éste el candidato, después de todo?

37. A4A!

Posición admirable para el alfil. Las negras pueden ahora extraviarse fácilmente con *37*. … TxP; *38*. P6A, T7CD (si *38*. … T7AD; *39*. R5D gana para las blancas); *39*. P7A, y el peón blanco se abre paso.



37. … R1A!

El rey asume la tarea de restringir al peligroso peón.

38. P3A

Es inútil avanzar el peón del alfil de dama: *38*. P6A, R2R, y el peón no puede caminar más.

Con la jugada del texto, las blancas ofrecen su peón de la torre a cambio del peón negro de la dama.

38. … TxP

Las negras aceptan la sugestión. En lugar de aferrarse obstinadamente al peón pasado, se muestran dispuestas a simplificar, confiadas en que su superioridad, por pequeña que sea, es suficiente para darles la victoria. Esto requiere tener fe en la justicia en el tablero y confianza en la propia capacidad para salir airosas.

39. RxP

Con esta captura, las perspectivas de las blancas parecen más brillantes. Su rey y su alfil auxilian estrechamente al peón pasado y dedicarán todos sus esfuerzos a escoltarlo hasta el fin del tablero.

39. … R2R

Prontas a bloquear al peón.

40. A3D

Al parecer, con la idea de llevar el alfil a 4R. Desde allí protegen al peón del alfil del rey, impiden que avancen los peones doblados de las negras y se preparan para proteger a su peón del alfil de la dama cuando llegue a 6A.

40. … P4T

Amenazando *41*. … T7CR; *42*. P4C, P5T, y las negras ganan.

¿Será el peón de la torre el peón pasado que se convierta en dama?

41. R3R

El rey se acerca para rescatar al peón del caballo.

41. … T7CR

Al obligar al rey a defender al peón del caballo, las negras lo alejan de su peón pasado.

42. R4A

La única jugada. Contra *42*. P4C, la victoria es fácil: *42*. … P5T; *43*. A1A, T7AD; *44*. R4D, T7A; *45*. A3T, TxP; *46*. A2C, T6CR; *47*. A1A, P6T, etc.

42. … T8C

¡Ahora, a ponerse detrás del peón pasado! En el final, la torre cumple mejor su misión detrás de los peones enemigos. Su poder de se extiende a todo lo largo de la columna, de manera que *por mucho que avance el peón en la columna, nunca podrá escapar al ataque de la torre*.

43. A4R

Preparándose para proteger al peón cuando llegue a 6A. Si juegan de inmediato *43*. P6A, T8AD; *44*. A4R (pero no *44*. A5C, T4A; *45*. A4T, T5A+, ganando el alfil), y tenemos la posición que se alcanza un poco más tarde en la partida por una transposición de jugadas.

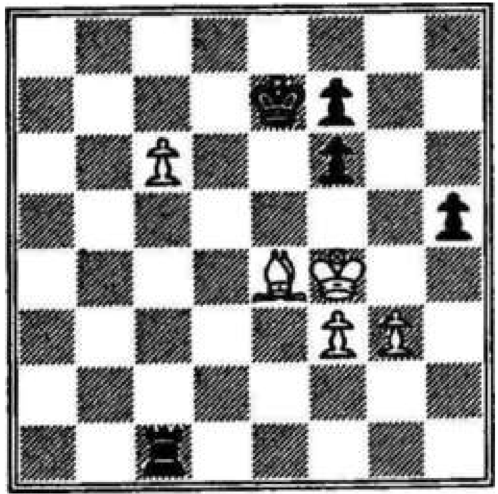
43. … T8AD

¡Para el no iniciado, esta jugada parece extraña! ¿Por qué ayudar a que el peón suba por el tablero?

La idea de las negras es la de obligar al peón a moverse a una casilla blanca, cosa que inmovilizará al alfil en su defensa y limitará considerablemente la esfera de actividad del alfil.

44. P6A

El peón juega para quedar bajo la protección del alfil.



44. … T6A!

¡Jugada tremendamente eficaz! Reduce a las blancas a un estado de *Zugzwang* (obligación de mover). Esto significa que las blancas podrían sostener el juego, si no fuera porque tienen que hacer una jugada. ¡Y cualquier jugada que haga es fatal, porque altera la posición!

45. P7A

¡La entrega voluntaria del peón que no pueden salvar! Las alternativas son muy interesantes:

a) Si *45*. R5A, T4A+ (para hacer retroceder al rey); *45*. R4A, R3R; *47*. R3R (una jugada del alfil pierde al peón inmediatamente, mientras que *47*. P4C permite *47*. … P5T, dando a las negras un peón pasado), P4A; *48*. A3D, TxP, y las negras ganan.

b) Si *45*. A5D, T4A; *46*. R4R (si *46*. A4R, R3R hace la partida igual que en la nota anterior), P4A+ *47*. R4D, TxA+! *48*. RxT, P5A!; *49*. R5A (ó *49*. PxP, P5T; *50*. R5A, R1D, *51*. R6C, R1A gana), PxP; *50*. R6C, P7C; *51*. P7A, P8C(D)+; *52*. R7C, D8C+; *53*. R8A, D3CD; *54*. P4A, D2T; *55*. P5A, D1T++.

45. … TxPAD

Elimina un peligro potencial. El final requiere todavía triunfar, y la manera de conseguirlo es un ejemplo de técnica suave e impecable. La demostración es tan lúcida y exacta como si fuera la solución de un final compuesto para estudio.

46. A5D

Para evitar que las negras muevan su rey a la magnífica casilla 3R

46. … T4A

La torre intenta perseguir al alfil hasta que abandone la diagonal que da a la casilla 3R.

47. A2T

Explicablemente, el alfil se esfuerza por permanecer en la diagonal todo el tiempo que sea posible. Si en lugar de ello hubiera jugado *47*. A3C, T4CD obliga a jugar *48*. A2T (si *48*. A4A, T5C clava al alfil, o si *48*. A4T, T5C+ gana al alfil), T7C; *49*. A5D, T5C+!; *50*. R5A (si *50*. A4R, R3R; *51*. R3R, P4A gana, o si *50*. R3R, P4A seguido por *51*. … R3A gana), T4C; *51*. R4R, P4A+; *52*. R4D, TxA+!; *53*. RxT, P5A; *54*. PxP, P5T, ¡y no es posible detener al peón!

47. … T4CD!

¡Dominio completo! ¡El alfil no tiene jugadas!

48. R3R

Si *48*. R4R, P4A+; *49*. R4A, R2A; *50*. R3R (el alfil no puede moverse, y *50*. P4C

pierde con *50*. … PTxP; *51*. PXP, T5C+; *52*. R3A, PxP+, T5C; *51*. A5D, P5A+; *52*. PxP, P5T; *53*. R2A, T7C+; *54*. R1C, R4A; *55*. AxP, RxP; *56*. A5D, R6C; *57*. A4R. T7TD; *58*. R1A, P6T y las negras ganan.

48. … T4T

Dando al alfil una casilla en la diagonal.

49. A4A

El alfil no podría ir a 3C debido a la clavada consecuente, y si *49*. A1C, R3R; *50*. R4A, T5T+; *51*. R3R (si *51*. A4R, P4A gana el alfil), P4A; *52*. A2A, P5A+; *53*. PxP (ó *53*. R2D, PxP), T6T+; *54*. R2D, T7T; *55*. R1A, TxA+ y las negras ganan.

49. … T4AD

Desalojando al alfil de la diagonal que lleva a 3R.

50. A6T

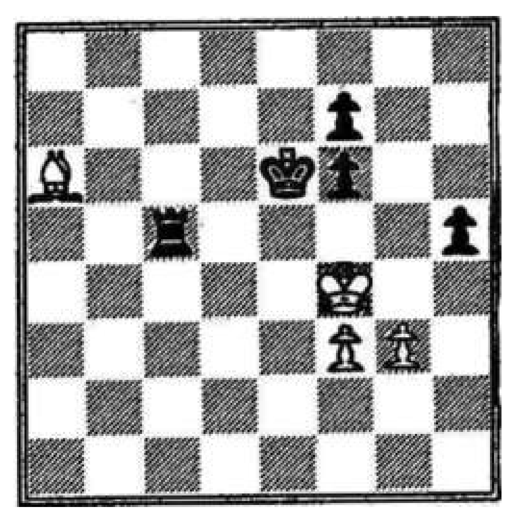
Si *50*. R4D, T4CR gana un peón inmediatamente, mientras que *50*. A2T es refutada por *50*. … P4A, despejando 3AR para el rey negro.

50. … R3R

Otro paso más hacia el centro y los peones restantes de las blancas.

51. R4A

¡Las blancas luchan desesperadamente! Están prontas a contestar a *51*. … P4A con *52*. R5C.



51. … T6A!

Restringiendo otra vez a las blancas a una jugada del alfil. La jugada *52*. R4R sucumbe a *52*. … P4A+; *53*. R4A, R3A, etc.

52. A1A

Las blancas tienen que vigilar su casilla 4AD. Si no es así, (si juegan *52*. A7C, por ejemplo), *52*. …T5A+ obliga a su rey a retirarse, mientras que el de las negras

puede avanzar.

52. … P4A

¡Por fin! Este peón adelanta una casilla y desaloja 3A para el rey.

53. A6T

¡El número de jugadas que les quedan a las blancas se va reduciendo! Si *53*. P4C, PAxP; *54*. PxP, P5T; *55*. P5C, P6T; *56*. R4C, P7T; *57*. A2C, T8A gana para las negras, o si *53*. R5C, TxP; *54*. A4A+, R4R; *55*. R4T, P5A, y las negras ganan fácilmente.

53. … R3A

Ahogando al rey blanco. Lo que queda ahora por hacer es obligarlo a retroceder a la tercera fila mientras el rey negro se mueve a la cuarta.

54. A7C

Si el alfil permanece en la diagonal, como, por ejemplo, mediante *54*. A2R, las negras juegan *54*. … T6C y luego hacen retroceder al rey con *55*. … T5C+.

54. … T5A+

Obliga al rey a retirarse.

55. R3R

La única jugada.

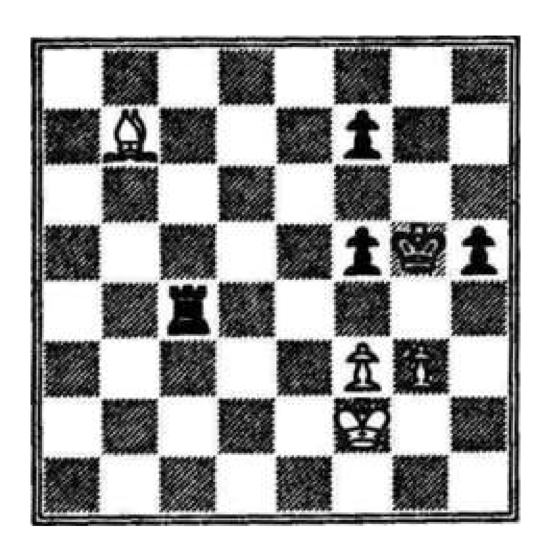
55. … R4C

Con la bonita amenaza *56*. … P5A+; *57*. R3D (si *57*. PxP+, TxP a las negras un peón pasado, o si *57*. R2A, T7A+; *58*. R1C, PxP les da dos), PxP; *58*. RxT, R5A!, y las negras ganan limpiamente.

56. R2A

Una amenaza de la torre con *56*. A5D permite este final: *56*. … P5A+; *57*. R2R, T7A+; *58*. R3D, T2A (sencilla, pero brutal), y las negras ganan.

Con la jugada del texto, las blancas se retiran a fin de abrir paso al peón pasado en potencia, ¡cualquiera que éste sea!



56. … P5A!

¡Éste es el remedio en todos los casos! Las negras amenazan con ganar inmediatamente jugando *57*. … T7A+; *58*. R1C, PxP.

57. R2C

Prontas a responder al jaque con *58*. R3T, salvando al peón.

57. … P4A!

Es necesario adelantar los peones pasados. Éste, que esperó pacientemente en 2A durante 56 jugadas, es, aunque usted no lo crea, el que estaba destinado a convertirse en el peón pasado que gana la partida.

58. Abandonan

Las blancas no esperan la prueba: Después de *58*. R3T, PxP; *59*. RxP, P5T+ (candidato factible, pero no es el escogido); *60*. R3T, T6A; *61*. A5D, R5A; *62*. RxP, TxP; *65*. AxT, RxA; *64*. R3T, P5A; *65*. R2T, R7R, y el peón marcha derechamente a coronarse.

Toda la partida es muy hermosa, y el final tan fascinador que no pude resistir a la tentación de hacer un análisis detallado de muchos puntos sutiles. Su estudio da más entretenimiento e instrucción que reproducir multitud de partidas "brillantes" en que hay gran movimiento de piezas en desenfrenado despliegue.

Partida Número 33

GAMBITO REHUSADO DE LA DAMA

BLANCAS: Rubinstein
NEGRAS: Maroczy

Gothenberg, 1920

1. P4D

La jugada inicial, que se apodera del centro con un peón y abre el camino para que salgan dos piezas, es muy eficaz. Las blancas pretenden desarrollar todas sus piezas cuanto antes, colocándolas en una jugada en su casilla más adecuada. Harán sólo las jugadas de peones que aceleren su desarrollo (liberando piezas o atacando el centro) o que obstruyan a su adversario.

1. … C3AR

Desarrollo ejemplar desde todos los puntos de vista: el caballo salta hacia el centro, donde tiene su mayor potencia de ataque, ejerce inmediatamente presión sobre las importantes casillas 4D y 5R y evita que las blancas establezcan una fuerte formación de peones mediante *2*. P4R.

2. C3AR

Las blancas desarrollan primero las piezas del flanco del rey a fin de poderse enrocar prontamente en ese lado. En 3A, el caballo se encuentra en su casilla más útil de la apertura. Está hermosamente colocado para el ataque (adviértase cómo complementa el dominio del peón 5R) y es un defensor incomparable del flanco del rey después del enroque.

2. … P4D

Las negras no pueden apoderarse de la iniciativa por la fuerza bruta. Podrán ganarla si las blancas juegan descuidadamente (perdiendo tiempo en la apertura y persiguiendo a los peones), pero contra el desarrollo normal las negras deberán contentarse con obtener la igualdad.

La segunda jugada de las negras neutraliza la presión de las blancas en el centro y abre líneas para dos de sus piezas.

3. P4AD

Una de las raras ocasiones en que es oportuna la jugada de un peón. Éste ataca y amenaza con eliminar, mediante *4*. PxP, el centro de las negras. Sirve, además, para aumentar la movilidad (real y potencial) de las piezas blancas. Despeja una diagonal

para la dama y da la seguridad de que se abrirá la columna del alfil para que la use la dama o la torre de dama.

3. … P3R

Las negras apoyan al peón de dama con otro peón. Si las blancas intentan romper el centro con *4*. PxP, están preparadas para recapturar con un peón a fin de conservar intacto el centro conservando un peón en 4D.

Aunque *3*. … P3R tiene el inconveniente de que encierra al alfil de la dama, es la mejor jugada de las negras. La dificultad para desarrollar eficazmente el alfil puede no parecer alarmante, pero si no se supera equivaldrá a que las negras jueguen con una pieza de desventaja. Por el momento, como compensación parcial, el alfil del rey tiene espacio más que suficiente para actuar.

4. A5C

Esta jugada tiene un terrible efecto sobre el juego de las negras. Crea una clavada sobre el caballo, que ejerce presión sobre éste y sobre las piezas que se encuentren detrás de él. Las negras no pueden moverse libremente, y su flanco del rey está dominado por el alfil.

Hace años, las blancas habrían desarrollado automáticamente el alfil a 4AR, donde domina una diagonal útil. En la actualidad buscamos jugadas más agudas y vigorosas. Si podemos movilizar nuestras piezas y al mismo tiempo restringir el desarrollo del enemigo, obtenemos más que con medidas rutinarias pues, con frecuencia, resultan inocuas. La clavada del caballo paraliza a la única pieza negra que se ha desarrollado.

4. … A2R

¿Por qué tantas consideraciones si la clavada se elimina tan fácilmente? Por una parte, al eliminar la clavada del caballo, el alfil queda restringido a un papel defensivo, pasivo. Su desarrollo ha sido determinado por el hecho de que las blancas ejercen presión sobre el caballo.

Incidentalmente, el juego de las negras no ha de ser despreciado. La jugada del alfil, por modesta que sea, es un paso adelante en el proceso del desarrollo. El alfil ha abandonado la última fila, ha tomado una fuerte posición defensiva y despejado el flanco del rey, permitiendo que se enroquen las negras.

5. P3R

Hay que jugar parcamente los peones en la apertura. Pero como hay que mover *algunos* para que entren en juego los alfiles, ésta debe considerarse como jugada de desarrollo.

5. … CD2D

En las aperturas del peón de dama, la casilla ideal para el desarrollo del caballo de dama no es 3AD, sino 2D. Desde 2D, el caballo apoya un posible empuje del peón del rey o del peón del alfil de dama en el centro de las blancas.

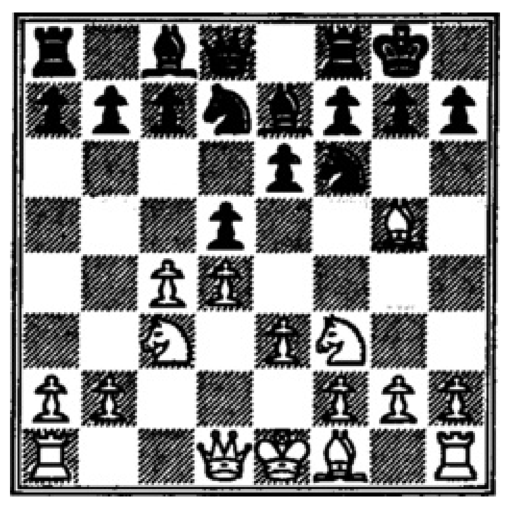
El caballo no debe desarrollarse a 3AD, donde bloquea al peón del alfil. *No hay que estorbar el avance de este peón a 4A, donde puede disputar el control del centro.*

6. C3A

Este caballo, por el contrario, se encuentra excelentemente situado en 3AD. No bloquea al peón del alfil y ataca a las casillas 5D y 4R, que son dos de las cuatro casillas importantes del centro.

6. … O-O

Las negras llevan su rey a un sitio más seguro y acercan su torre del rey a las columnas centrales.



7. T1A

La torre se desarrolla a donde tiene las perspectivas más seductoras para atacar. En 1A controla la columna abierta y ejercerá presión en toda su longitud. La columna está obstruida ahora por el caballo y el peón de las blancas, pero puede eliminarse el peón por un cambio, y el caballo puede salir de la columna. Hablando estrictamente, la columna sólo está abierta en parte, pero, abierta o no, la torre pasa a 1AD porque: *El control de la columna del alfil de dama es absolutamente vital en el gambito de la dama.*

7. … T1R

La torre negra se mueve a una columna central, donde puede desempeñar un papel muy útil en cualquier acción que se desarrolle en el centro. La presencia de la torre en la columna es de poca importancia por ahora, pero conforme se despeje la columna su influencia será más y más fuerte.

El juego de las negras está constreñido, pero las alternativas para liberarlo inmediatamente no son muy convincentes:

a) Si *7.* … PxP; *8.* AxP, y las blancas ganan un tiempo para este alfil, que recaptura y se desarrolla al mismo tiempo.

b) Si *7.* … P3TD (a fin de continuar con *8.* … PxP; *9.* AxP, P4CD; *10.* A3D, A2C); *8.* P5A puede ser una respuesta que las constriña aún más.

c) Si *7.* … P4A; *8.* PxPA, CxP; *9.* PxP, PxP (ó *9.* … CxP; *10.* CxC, PxC; *11.* TxC!, AxA; *12.* TxP, y las blancas ganan el alfil), y el peón central de las negras queda debilitado, mientras las blancas tienen la casilla 4D como punto central para maniobrar sus piezas a cualquier parte del tablero.

8. D2A

El mejor lugar del tablero para la dama. Desde 2A la dama aumenta la presión sobre la columna del alfil y se apodera del centro, haciendo difícil para las negras el problema de liberarse.

8. … PxP

Las negras se impacientan. Hubiera sido mejor posponer esta captura y esperar a que las blancas movieran su alfil del rey. Entonces la recaptura cuesta al alfil una jugada adicional.

En lugar de ello, las negras podían haber jugado *8.* … P3A, fortaleciendo la posición del peón central y dando a la dama una salida al flanco de dama.

9. AxP

Evidentemente, una ganancia de tiempo para las blancas, cuyo alfil del rey recaptura un peón y se desarrolla simultáneamente a una buena casilla.

9. … P4A

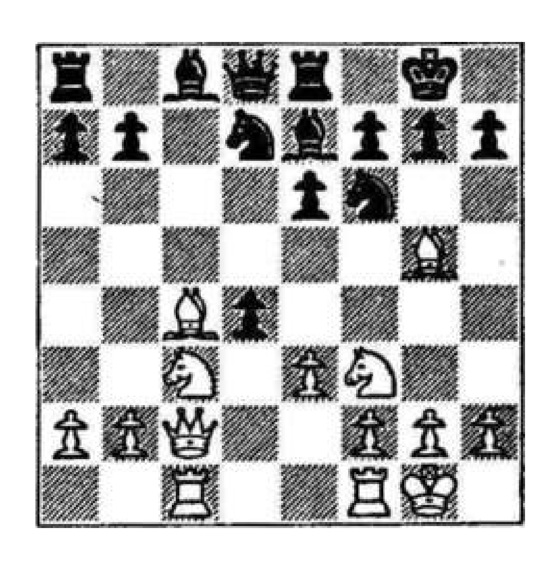
Las negras tienen que contraatacar para no morir aplastadas. Esto ofrece las probabilidades más prácticas, pues establece la tensión en el centro y disputa el control de esa zona. Además, es una preparación para oponer las torres en la columna del alfil y luchar para obtener iguales derechos en esa columna.

10. O-O

La manera más sencilla de conservar la presión es continuar el desarrollo. De un solo golpe llevan las blancas a su rey a una parte más segura del tablero y sacan a su torre del rincón para acercarla al centro.

10. … PxP

La intención de las negras es la de obligar a las blancas a llegar a una decisión en lo que respecta al centro. Si las blancas recapturan con un peón, quedan con un peón aislado en la mitad del tablero; si lo hacen con una pieza, su centro de peones no será mejor que el de las negras.



11. CxP

Rubinstein prefiere esta jugada en lugar de *11*. PxP, que mantiene en el centro un peón, pero un peón aislado.

La debilidad de un peón separado de sus compañeros no reside tanto en el hecho de que los ataques sobre el peón aislado sólo pueden ser refutados con piezas, no con peones, que acudan en su defensa, cuando por la circunstancia peculiar de que las piezas enemigas pueden establecerse en las casillas que se encuentran frente al peón (en este caso, 4D de las negras) y quedarse allí indefinidamente, seguras de que ningún peón enemigo puede ahuyentarlas.

La fuerza de un peón aislado en el centro (digamos, en 4D, si las blancas recapturan con *11*. PxP) consiste en su control de las casillas estratégicas 5R y 5AD, su capacidad para servir como punta de lanza en un ataque para romper la posición y su valor como apoyo de una avanzada: en este caso, un caballo en 5R.

11. … P3TD

Principalmente para evitar que la casilla 4C sea invadida por una de las piezas menores de las blancas. A esta jugada puede presentarse la objeción de que las jugadas de los peones que no contribuyen al desarrollo son pérdida de tiempo valioso en la apertura. Más oportuna hubiera sido *11*. … C4R; *12*. A3C, A2D; *13*. TR1D, D3C, con el propósito de obtener alguna acción de sus piezas.

Adviértase que las blancas sólo han hecho aquellas jugadas de peones necesarias para liberar piezas, o que aumentaran la movilidad de las piezas ya desarrolladas. Cada una de las jugadas de pieza o de peón, contribuyó al desarrollo de la posición de las blancas y aumentó su energía potencial.

12. TR1D

Ahora la torre pasa al centro, colocándose en la columna que da a la dama. Ésta se sentirá incómoda, por muchas piezas que separen a ambas, pues las amenazas se cernirán constantemente en el aire. Por ejemplo: si las negras jugaran la plausible *12*. … C3C, atacando al alfil, la respuesta *13*. CxP gana a la dama por ataque descubierto

(doble).

Yates y Winter comentan con admiración en este punto: "Es un ejemplo clásico de desarrollo correcto. Las blancas han llevado su dama, torre, alfiles y un caballo a casillas casi ideales, haciendo una jugada con cada pieza".

12. … D4T

La dama huye de la línea de fuego, ganando un poco de tiempo al atacar al alfil.

13. A4T

El alfil se retira, pero mantiene la presión sobre el caballo.

13. … C4R

Ahora está amenazado el otro alfil, al parecer con nueva ganancia de tiempo para las negras.

14. A2R

Los dos alfiles han tenido que retroceder, pero, a pesar de ello, su poder latente es enorme. La apreciación de la potencialidad de dos alfiles que actúan en armonía complementando uno de los esfuerzos del otro en las diagonales, descarta jugadas tales como *14*. A3D, que permite jugar a las negras *14*. … CxA y cambiar un caballo de pasos cortos por un alfil de gran alcance. En pocas palabras:

Es ventajoso conservar los dos alfiles.

14. … C3C

Pasando al flanco del rey, el caballo ataca al alfil de las casillas negras y lo hace retroceder aún más. Al mismo tiempo, se levantan nuevas barreras en torno al rey negro, que ahora parece estar firmemente atrincherado en un refugio a prueba de bombas.

A pesar del tiempo que las negras parecen haber ganado en sus ataques sobre los alfiles enemigos, deberían haber hecho algo para sacar sus piezas del flanco de dama, como, por ejemplo, con *14*. … A2D. Entonces la continuación *15*. C3C, D2A; *16*. D1C, A3A les daría probabilidades razonables de luchar.

15. A3C

El alfil debe retroceder una casilla y aflojar su presión sobre el caballo, pero ahora domina una magnífica diagonal.

Las negras no pueden continuar persiguiendo a los alfiles en su esfuerzo por eliminar a uno de ellos: si *15*. … C4T; *16*. C3C, D4CR (la dama debe proteger al caballo); *17*. C4R, D3T; *18*. A7A, y las blancas dominan el tablero.

15. … P4R

¡Jugada extremadamente seductora! He aquí todas las cosas que hace el peón:

a) Ocupa una casilla en el centro.

b) Abre un camino para el alfil de la dama.

c) Reduce el alcance del alfil blanco de dama.

d) Desalojará al caballo blanco de su posición centralizada.

A cambio de esto, la jugada de las negras merece una objeción, que al parecer es insignificante. La casilla 4D, que ya no está bajo el control del peón, queda debilitada. Ofrece a las blancas la perspectiva de usar este punto central para la fácil maniobra de sus piezas a cualquier parte del tablero.

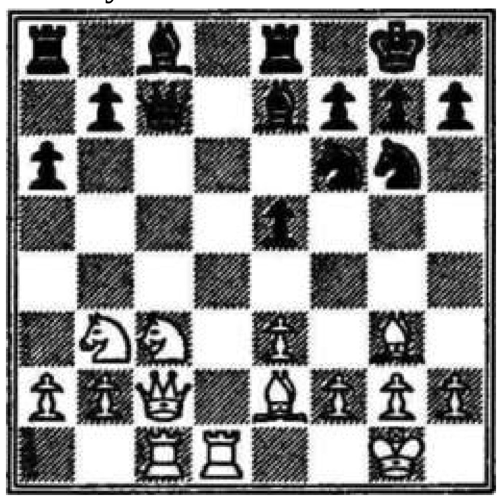
¿Contrarrestará este inconveniente todas las ventajas? Este enjuiciamiento de factores imponderables, cuyo cálculo exacto es imposible, hace del ajedrez una mezcla fascinadora de arte y ciencia.

16. C3C

El caballo tiene que retirarse, pero se desquita tirando una estocada a la dama.

16. … D2A

La dama evade el ataque y las negras se preparan para reagrupar sus piezas, tal vez con *17*. … A2D, *18*. … A3A y *19*. … TD1D.



17. D1C!

Es ésta la quinta jugada sucesiva en que se retiran las blancas, pero con cada paso atrás mejora su posición. Aunque rechazada a las tres primeras filas, sus piezas ganan energía dinámica. Gradualmente tomarán posiciones más fuertes, dominarán el tablero y harán huir al enemigo.

Las negras no tienen ahora tiempo para desarrollar su alfil de dama, ya que después de *17*. … A2D; *18*. C5D, D1D (si *18*. … CxC; *19*. TxD, CxT; *20*. TxA gana); *19*. C7A gana el cambio.

17. … D1C

La dama negra tuvo que retirarse (por la amenaza de un ataque descubierto), mientras que la dama blanca se movió a 1C voluntariamente.

La diferencia en las posiciones es patente:

a) La dama blanca no obstruye a las torres, que controlan juntas las dos columnas abiertas; la dama y el alfil de las negras separan a sus torres, una de las cuales está completamente encerrada, mientras que la acción de la otra se encuentra considerablemente limitada.

b) Las blancas tienen dos alfiles ágiles y de largo alcance; las negras tienen uno, y el otro no se ha desarrollado y se encuentra en su casilla de origen.

c) La dama blanca puede entrar rápidamente en la refriega; la de las negras deberá escurrirse por las orillas del tablero.

18. A3A

El alfil se apodera de la diagonal e impide que las negras jueguen *18*. … P4CD (el castigo sería *19*. AxT) y luego flanqueen su alfil.

18. … D2T

La maniobra de las negras es tortuosa, pero evidentemente desea llevar su torre a 1CD, luego jugar … P4CD, y por último, desarrollar su alfil de dama a 2CD.

19. C5T!

¡Magnífica jugada preventiva! Impide *19*. … T1C seguida por *20*. … P4CD, porque entonces *21*. C6A gana el cambio, mientras que la directa *19*. … A2D ó *19*. … A3R cuesta a las negras su peón del caballo.

Adviértase que las blancas no sólo se preocupan por el desarrollo de sus piezas, sino que estorban el de su adversario.

19. … A5CD

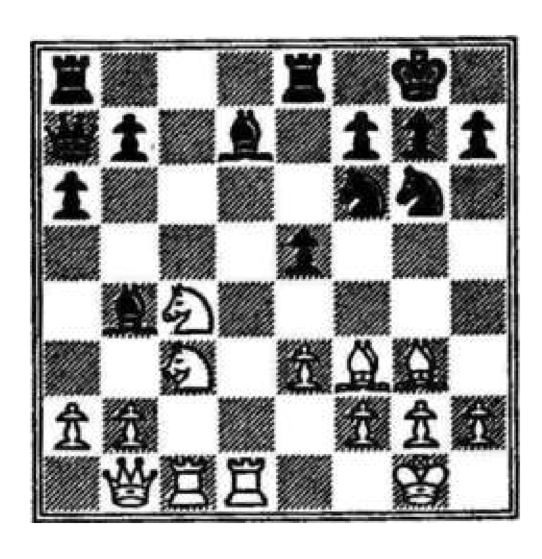
Las negras intentan ahuyentar al caballo que impide el libre movimiento de sus piezas del flanco de dama.

20. C4A

El caballo tiene que retirarse, pero, en compensación, tiene la ventaja de acercarse más al centro.

20. … A2D

El alfil se mueve a la única casilla disponible para su desarrollo. Si las negras, en lugar de ello, intentan *20*. … A3R; *21*. CxP gana un peón, mientras que si *20*. … A5C; *21*. AxA, CxA; *22*. C5D, y no es posible refutar las dos amenazas: *23*. CxA (ganando una pieza) y *23*. C7A (que gana el cambio).



21. C5D!

El caballo salta a 5D y ataca piezas por dondequiera. Amenaza directamente a un alfil (con *22*. CxA) e indirectamente al otro, con *22*. CxC+, PxC; *23*. TxA. A más de esto, amenaza *22*. C7A, ataque sobre ambas torres que gana el cambio.

21. … CxC

¡Naturalmente, hay que eliminar una bestia tan peligrosa!

22. AxC

Las blancas recapturan con la amenaza de *23*. AxP+, RxA; *24*. TxA+, ganando un peón. Las blancas ganan un tiempo con ello, pues las negras tienen que abandonar lo que estén haciendo para rechazar la amenaza.

22. … A3R

Las negras tienen que eliminar al terrible alfil que ataca su flanco del rey y restringe su flanco de dama. Sería inútil jugar *22*. … A3A, porque *23*. AxA, PxA; *24*. D4R gana el peón del alfil o el peón del rey.

23. D4R!

Jugada maestra desde todos los puntos de vista, ¡y una lección en el juego de posiciones! Donde casi todos nosotros pensaríamos en un cambio previendo lo que sucedería después de *23*. AxA, el gran maestro imagina un cambio como la oportunidad para sustituir con otra pieza a la que debe salir del tablero. Las blancas están deseosas de cambiar, pero a condición de que puedan mantener el control de 5D sustituyendo el alfil por otra pieza.

Permítaseme decirlo de otra manera a fin de que su significado sea inequívoco:

El apoyo a una pieza que está siendo atacada (en este caso, el alfil en 5D) ejerce mayor presión sobre las negras, y un cambio directo o una retirada podría aliviarla.

Adviértase de paso el efecto de la magnifica centralización de la dama y su irradiación de poder en tantas direcciones:

a) La dama apoya al alfil en 5D.

b) La dama contribuye al ataque del alfil sobre el peón del caballo de dama.

c) La dama contribuye al ataque sobre el peón del rey.

d) La dama amenaza (indirectamente) al alfil negro del rey.

23. … AxA

Prácticamente obligada en vista de las muchas amenazas. El intento de ahuyentar a la dama con *23*. … P4A sería refutado bruscamente con *24*. DxPA, y las negras (cuyo alfil está clavado) no pueden tocar la dama.

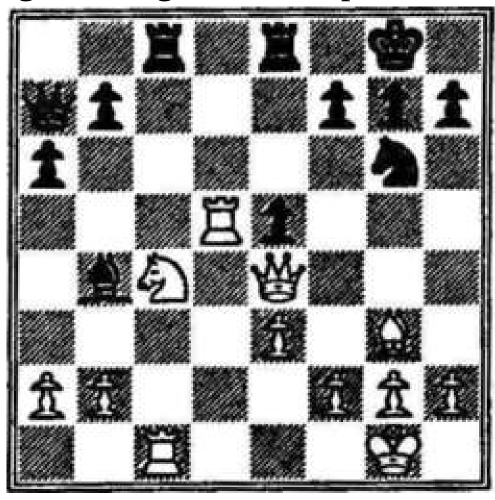
24. TxA

Las negras se libran de una pieza molesta, ¡tan sólo para que otra tome su lugar! Por tercera vez las blancas plantan una pieza en 5D, intensificando cada una de ellas su dominio sobre la posición. Ahora hay un cuádruple ataque sobre el peón del rey con torre, caballo, alfil y dama. Mientras se rescata a este peón, las blancas ganarán el tiempo necesario para doblar sus torres en la columna de dama, lo que les garantiza la posesión permanente de esta vía vital. El efecto sobre las blancas será de cortar las comunicaciones entre sus fuerzas, haciendo difícil la resistencia organizada.

24. … TD1A

Protegiendo al peón indirectamente al clavar a uno de sus atacantes.

Las blancas no pueden tomar el peón con el caballo so pena de mate, ni con la torre o la dama, pues ello se traduce en pérdida de material para las blancas. Sólo queda *25*. AxP, y las negras están prontas para contestar *25*. … P3A; *24*. A4D, TxD; *25*. AxD, T(5R)xC, y las negras han ganado una pieza.



25. T(1A)1D

Doblando las torres en una columna abierta, cosa que aumenta más de dos veces la fuerza de las torres. El caballo blanco ya no está clavado y el ataque sobre el peón del rey se ha renovado, amenazando de paso con un ataque descubierto sobre el alfil.

Las blancas han ganado la partida teóricamente, y Rubinstein la gana de una manera eficaz y artística a la vez.

25. … A1A

Las negras transfieren el alfil expuesto (amenazado con la captura mediante *26*. CxP seguido por *27*. DxA) a la defensa.

Contra el contraataque inmediato mediante *25*. … P4A, las blancas tienen una línea victoriosa en *26*. DxPA, TxC; *27*. T8D!, TxT; *28*. TxT+, C1A; *29*. D6R+, R1T; 30. DxT, y han ganado el cambio.

Después de la jugada del texto de las negras, pueden responder a *26*. CxP con *26*. … P3A, clavando a la desdichada pieza. Además, proyectan el empuje *26*. … P4A, que después de *27*. D3D (para proteger al caballo), P5A causa algunos dolores de cabeza al alfil.

26. P3C

Libra a la dama de la misión de defender al caballo e impide jugadas tales como *26*. … P4A, en que el peón sería tomado.

Contra el juego pasivo, las blancas continúan con *27*. T7D, invadiendo la séptima fila.

26. … P4C

El objeto de esta jugada no es tanto desalojar al caballo cuanto abrir una línea para la dama, permitiéndole volver al flanco del rey y defender a éste.

27. C6D!

Doblete del caballo que obligará al cambio: simplificación que beneficiará a las blancas. Éstas mantendrán la presión inherente a una posición superior sin correr el riesgo de verse envueltas en complicaciones innecesarias.

En efecto, un ataque prematuro podría resultar inclusive en la derrota de las blancas. Consideremos esta bonita posibilidad (en lugar de la jugada del texto): *27*. CxP, P3A; *28*. T7D (aparentemente una jugada salvadora, pues las blancas atacan a la dama y amenazan seguir con *29*. D5D+, eliminando la clavada del caballo), DxT!, y las negras ganan. La recaptura con la torre permite que las negras den mate, mientras que *29*. CxD, TxD da a las negras una torre de ventaja.

27. … AxC

Las negras no pueden hacer otra cosa, pues el caballo atacaba a sus dos torres.

28. TxA

La recaptura desaloja la casilla 5D para que la ocupe la dama. Al triplicar las piezas pesadas en la columna de dama, aumentará la ventaja que ya tienen las blancas. Pero hay una amenaza aún más poderosa: la posibilidad de establecer una cabeza de playa en la séptima fila mediante *29*. T7D.

La colocación de una torre en la séptima fila, ya sea en el medio del juego o en el

final, es una tremenda ventaja posicional.

28. … T2A

Las negras hacen lo posible por no dejar entrar a la torre y cierran todas las entradas.

Las blancas tienen la posición superior, pero, ¿cómo hacen para irrumpir en la posición de las negras?

Escuchemos lo que Rubinstein podría decirse al razonar su comportamiento:

"Mis torres están tan bien colocadas como sería de desear y cumplen su misión de controlar la columna abierta de la dama. Mi dama se halla fuertemente centralizada y ejerce presión en todas direcciones. Mi alfil ataca a su peón del rey y ha encadenado una torre y un caballo para defenderlo. Mis piezas están ocupadas todas de manera provechosa y deben permanecer donde se encuentran.

"¿Y mi adversario? Su defensa se sostiene apenas, pero sus piezas deben permanecer donde se encuentran para defender los puntos débiles. Si las dejo en paz, podría consolidar sus fuerzas y quizá llegara al extremo de atacar.

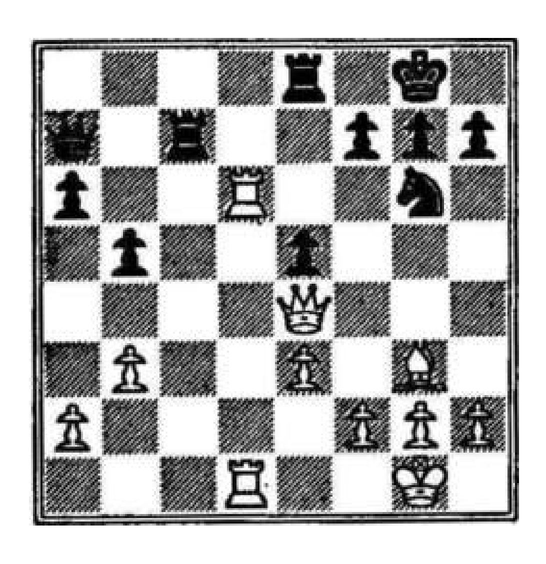
"Si lo dejo en paz …

"Vaya, ¿no es ésa la clave de la posición?

"¡No debo dejarlo en paz! Debo desorganizar la disposición de sus piezas. Tengo que alejarlas de sus posiciones actuales. Efectivamente, ¡podría arruinarle el juego ahuyentando siquiera un defensor!

"Puesto que mis piezas son todas útiles donde se encuentran, no debo moverlas, sino recurrir a mis peones para romper la defensa. ¿Cuál peón debo mover, y a cuál de sus piezas intentaré desalojar?

"Lo primero que hay que hacer es buscar una meta. Su dama y sus torres se encuentran demasiado alejadas y son demasiado ágiles para que las hostiguen los peones. Cualquiera de ellos puede moverse a una casilla diferente en una columna o en una fila para seguir dominándola. Debo buscar una meta fija: alguna pieza que sea valiosa en el lugar donde se encuentra y que pierda su valor en cuanto se desplace. Veamos el caballo: supongamos que juego *29.* P4TR y le doy un susto con *30.* P5T. Tendría que abandonar inmediatamente su magnífica posición defensiva. ¿Adónde podría ir? Si a 2R, bloquea la acción de la torre del rey, y si se retira a la última fila, deja de participar en el juego por algún tiempo. Además, obtendré otro beneficio al mover al peón de la torre: le dará una casilla de huida a mi rey, para que no caiga en un mate por sorpresa en la primera fila".



29. P4TR!

¡He aquí la clave del ataque decisivo! La amenaza patente es *30*. P5T, que desaloja al caballo y luego captura al peón del rey. El propósito ulterior es el de obligar a las negras a proteger al peón amenazado con *29*. … P3A, debilitando el cordón de peones próximos a su rey. Se inducirán nuevas debilidades con *30*. P5T y *31*. P6T, que es un ataque sobre el peón del caballo.

29. … P3A

Claramente, para dar al peón del rey el apoyo sólido que sólo puede dar otro peón.

La alternativa *29*. … T(2A)2R sucumbe ante *30*. D6A seguida por *31*. T8D, con una fácil victoria, mientras que *29*. … P4TR (para prevenir *30*. P5T) permite jugar *30*. D5A, ganando el peón de la torre.

30. D5D+

¡Sencilla y poderosa! La dama hace su aparición en 5D, apoderándose de una diagonal que lleva al rey y triplicando al mismo tiempo las piezas pesadas en la columna abierta del centro. Adviértase el uso admirable de 5D como pivote para maniobrar las diversas piezas. Ha sido ocupada sucesivamente por caballo, alfil, torre y dama: ¡de manera muy adecuada, en el orden de su fuerza!

30. … R1T

Buscando salvarse en el rincón. Si en lugar de ello *30*. … T2A; *31*. P5T, C1T; *32*. P6T lleva a un rompimiento decisivo, o si *30*. … R1A; *31*. P5T, C1T; *32*. T8D, C2A; *33*. TxT+, RxT; *31*. D6R+, R1A; *35*. P6T, T2R (ninguna otra cosa salva a la partida, pues *35*. … CxP conduce al mate y *35*. … PxP; *36*. DxPA termina en la ruina de las negras); *36*. D8A+, T1R; *37*. PxP+, y las blancas ganan una torre.

31. P5T

No sólo desaloja al caballo de una fuerte posición defensiva, sino que introduce una cuña en la posición de las negras.

31. … C1A

Contra la única otra jugada, *31*. … C2R, las blancas ganan fácilmente con *32*. D7A, con un millón de amenazas. Examinemos algunas de las posibilidades interesantes (después de *32*. D7A):

- Si *32*. … T1CR; *33*. T8D, T(2A)1A; *34*. P6T (amenazando *35*. PxP++), T(1A)xT; *35*. TxT (renovando la amenaza), PxP; *36*. DxPA++.
- Si *32*. … T1CR; *33*. T8D, T(2A)1A; *34*. DxT+, CxD; *35*. TxT, y las blancas siguen con *36*. T(1D)8D y ganan fácilmente.
- Si *32*. … D1C; *33*. P6T, PxP; *34*. AxP, PxA; *35*. TxPT, C3C; *36*. TxP++.
- Si *32*. … T(2A)1A; *33*. P6T. PxP; *34*. A4T, amenazando *35*. AxP++. Las negras no pueden evitar el mate con una jugada del caballo, pues su dama quedaría en peligro de ser tomada.

¿Cuántas de estas variaciones preven las blancas? ¿Y cuántas de ellas sabían las negras que estaban evitando al mover su caballo a 1A en lugar de hacerlo a 2R?

La respuesta es: ¡probablemente ninguna! Un buen jugador puede "sentir" el efecto de una jugada que es evidentemente decisiva casi a primera vista. Ahorra tiempo considerable y valioso cuando no se toma la molestia siquiera de analizar recursos tales de defensa como *31*. … C2R. El hecho de que le permita una aparición paralizadora en las entrañas mismas, como *32*. D7A, prácticamente la excluye de toda consideración, por ligera que sea.

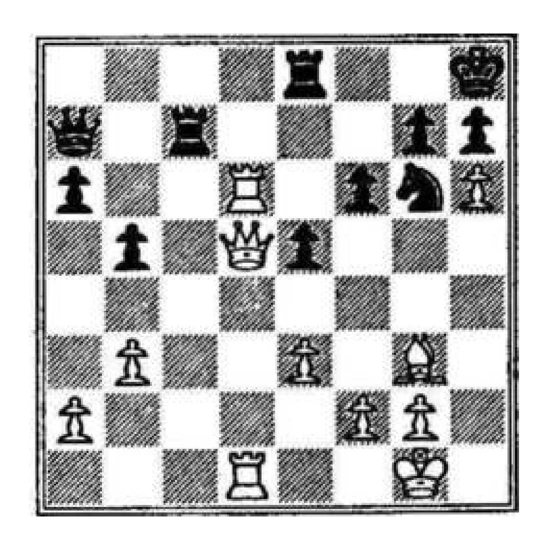
32. P6T

Introduce aún más la cuña. El objetivo de las blancas es el de romper la posición de peones en torno al rey. Si es posible arrancar al peón negro del caballo, la consecuencia será que el peón del alfil, que es la clave de la partida, quedará vulnerable al ataque. Y si éste cae, toda la posición de las negras se derrumba con él.

La amenaza inmediata de las blancas es *33*. PxP+, RxP; *34*. A4T, T2A; *35*. D6A, con un ataque sobre la torre y un triple ataque sobre el peón del alfil.

32. … C3C

Las negras llevan de nuevo su caballo al juego activo y evitan que las blancas amenacen otra vez al peón del alfil con *33*. A4T. Eluden la bonita derrota *32*. … PxP; *33*. TxPA, T2D; *34*. AxP!, TxD (si *34*. … TxA; *35*. TxC+, y mate a continuación); *35*. TxC jaque doble y mate.



33. D6R!

¡Jugada espectacular! Las blancas no juegan para las galerías al ofrecer el sacrificio de su dama. Lo único que desean es penetrar más profundamente aún en el corazón de la posición enemiga, y ésta es la forma más sencilla de hacerlo. Pero la jugada es brillante, a pesar de todo; y cuando se hace una jugada de esta naturaleza (aunque sea sin proponérselo), se apodera de uno la emoción.

Debo prevenir al lector que gusta de sorprender al adversario con una jugada, que es una pérdida de tiempo buscar jugadas brillantes en el curso de una partida a no ser que la posición lo justifique. Ante todo, hay que obtener una ventaja, por pequeña que sea. Hay que dedicarse a aumentar la ventaja hasta que se haya conseguido una posición que sea definitivamente superior. Una vez que se ha ganado el derecho de buscar combinaciones, las jugadas brillantes se presentarán por sí solas.

Las blancas, naturalmente, no esperan que las negras tomen su dama y permitan *34*. T8D+ y mate en pocas jugadas. Lo que se proponen ante todo es obtener el control completo de 7D, casilla importante para que la exploten sus torres.

Una de las cosas que me parecen más interesantes en la posición es que las blancas amenazan a su adversario con el desastre en tres filas:

a) En la octava fila con *34*. DxT+ seguida por el mate.

b) En la séptima fila con *34*. T7D seguida por *35*. PxP++

c) En la sexta fila con *34*. PxP+, RxP; *35*. DxPA+, ganando con facilidad.

33. … T1AR

No hay mucho donde escoger, en vista de las muchas amenazas. La jugada de las negras da nueva protección al peón del alfil.

34. T7D

Amenaza *35*. PxP, y mate.

34. … PxP

No es mejor *34*. … TxT, en que la recaptura *35*. TxT amenaza mate en un lado, y

la dama en el otro. O si *34*. … T1CR; *35*. PxP+, TxP; *36*. T8D+, y las blancas forzan el mate.

35. A4T!

El alfil, que ha permanecido en un lugar durante veinticinco jugadas, da el toque final. La amenaza es *36*. AxP+, TxA; *37*. DxT+, R1C; *38*. D7C++.

35. … Abandonan

Si *35*. … CxA; *36*. D7R amenaza *37*. DxT++ ó *37*. D7C++ ó *37*. DxPT++, ¡y nadie puede sobrevivir a estas muestras del poder femenino!

Es ésta una partida impresionante y profundamente satisfactoria, una de las mejores de la literatura del ajedrez.

FIN



IRVING CHERNEV, (Enero 29, 1900 – Septiembre 29, 1981) fue un prolífico autor de ajedrez Ruso-Estadounidense. Nació en Pryluky en el Imperio Ruso (en lo que hoy es Ucrania) y migró a Estados Unidos en 1920. Chernev fue un jugador maestro a nivel nacional y estaba obsesionado con el ajedrez. Escribió acerca de sí mismo que "probablemente leyó más acerca de ajedrez y jugó más juegos que ninguna otra persona en la historia". El profundo amor de Chernev por el juego es obvio para cualquier lector de sus obras. Escribió 20 libros de ajedrez. Quizá su libro más famoso sea *Ajedrez lógico jugada a jugada*, publicado por primera vez en 1957.